

LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
HORS SERIE DÉCEMBRE 1996
joystick
Détail des 3 CD-Rom PC au dos
joystick HORS SERIE DECEMBRE 1996
DÉMENTIEL !
2 jeux complets
Monkey Island 1
+ Monkey Island 2
LeChuck's revenge
Compatible DOS ou Windows 95
BONUS !
La démo du Making Magic !
Le niveau 4 jouable de Rebel Assault II
Découvrez les prochains hits Lucas en vidéo: Monkey Island 3, Jedi Knight, Outlaws et X-Wing vs Tie Fighters.
SKYROCK
PRIORITE A LA MUSIQUE
10 ANS!
1986-1996
21 DÉMOS
DONT 16 JOUABLES
49F seulement.
HORS SÉRIE JOYSTICK • DÉCEMBRE 1996 • 49F
Belgique : 350 FB • Suisse Romande : 14 FS
Canada : 14 $ • Portugal Cont. : 2000 ESC
HORS SÉRIE JOYSTICK
DÉCEMBRE 1996
DEUX JEUX COMPLETS
MONKEY ISLAND 1
MONKEY ISLAND 2
WIN 95
DOS
COMPACT disc DATA STORAGE
HACHETTE PRESSE
Disney
NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT
DÉMOS COLLECTION 1
11 DÉMOS JOUABLES
NEMESIS - SPYCRAFT ETC...
T 3472 - 10 H - 49,00 F - RD

Sommaire

Bienvenue dans notre quatrième Hors Série. Pour ce mois de décembre, nous avons décidé de faire un effort surhumain, fêtes de Noël obligent. Ainsi pour 49 francs seulement vous venez d'acquérir non pas un mais deux jeux d'aventure complets parmi les plus célèbres, une démo exclusive de Rebel Assault II, un extrait du Making Magic et plein d'autres démos et vidéos de jeux très attendus. Si avec ça vous ne croyez plus au Père Noël...

JOYSTICK HORS SÉRIE
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant :
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants :
Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication :
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction :
Olivier Scamps
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Morgan, Olivier Aubin (Iansolo), Laurent Cotillon (Raoul Volfoni), Céline Guise (Kika), Sébastien Hamon (Seb) et Jérôme Darnaudet (Lord Casque Noir)
Conception CD : Laurent Sarfati & Jérome Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correction-révision : Simone Audissou
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Direction artistique et mise en page :
Alain Langlois (Linos)
Photogravure : Compo Imprim, Champa
Imprimé par : Brodard Graphique, Roto Sud
Ce Hors-Série est une publication Hachette Disney Presse
Les sociétés LucasArts, Ubi Soft et Jamo ne sont pas intervenues dans sa conception. Les choix rédactionnels sont le fait de la rédaction du magazine Joystick.
DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD

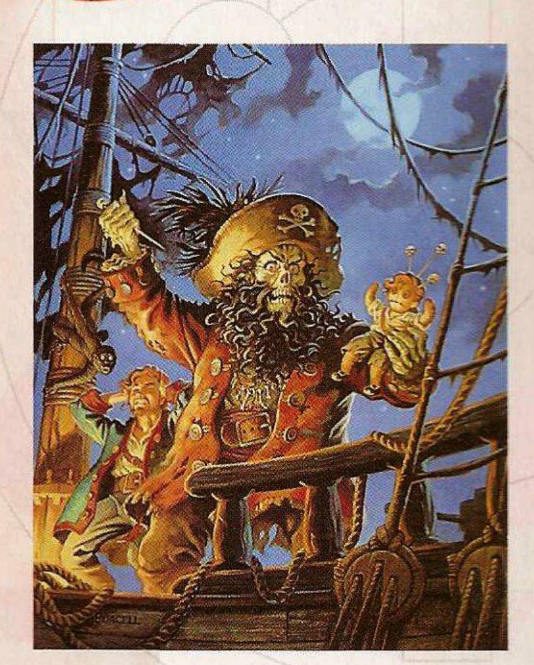








Les solutions de Monkey Island 1 & 2 et de tous les jeux LucasArts sur le 3615 JOYSTICK



The Secret of Monkey Island

INSTALLATION

Procédure de démarrage

Ces versions de "The Secret of Monkey Island et Monkey Island 2 : La revanche de Le Chuck" ont été conçus pour être lancées à partir de votre lecteur de CD-Rom. Il existe quatre possibilités pour lancer les jeux :

- Lancer le jeu sous Windows 95
- Lancer le jeu à partir d'une fenêtre DOS sous Windows 95
- Redémarrer l'ordinateur en mode DOS
- Lancer le jeu sous un vrai DOS (version antérieure au DOS 7.0)

Chacune des méthodes est expliquée ci-dessous

- Lancer le jeu sous Windows 95

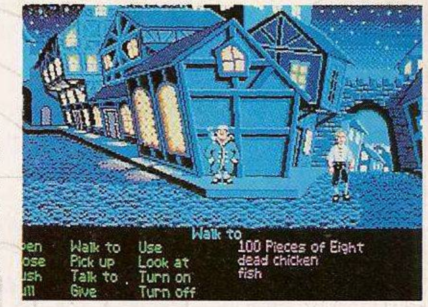
Insérez le CD dans votre lecteur de CD-Rom. Le programme de lancement apparaît automatiquement au bout de quelques secondes. Si l'option d'exécution automatique ne fonctionne pas, lisez attentivement les instructions ci-après :

Double-cliquez sur l'icône Poste de Travail. Double-cliquez sur votre lecteur de CD-Rom. Vous apercevrez deux dossiers et une application appelée monkey.exe (ou Monkey suivant la façon dont est configuré votre système). Double-cliquez sur l'icône Monkey.exe pour démarrer le programme de lancement. Si vous n'avez pas encore installé Monkey Island 1 ou 2, vous allez voir apparaître un écran de texte puis un écran de configuration sonore. Sélectionnez les paramètres adéquats pour votre carte sonore et appuyez sur Echap pour sauvegarder. Pour lancer The Secret of Monkey Island, choisissez «Monkey Island 1», pour Monkey Island : la revanche de Le Chuck, choisissez "Monkey Island 2".

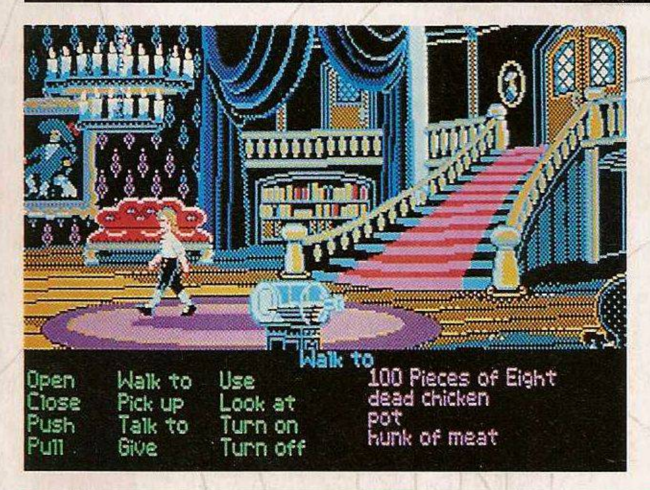
Lancez le jeu à partir d'une fenêtre DOS sous Windows 95

- Lancez le jeu en Mode MS-DOS (DOS 7.0)
- Lancez le jeu sous un vrai DOS (DOS 5x-6.22)

Activez votre lecteur de CD-Rom (si c'est le lecteur D, tapez «d:» et appuyez sur Entrée). Tapez «monkey» et appuyez sur Entrée. Cela va démarrer le programme de lancement de l'application. Si vous n'avez pas encore installé Monkey Island 1 ou 2, vous allez voir apparaître un écran de texte puis un écran de configuration sonore. Sélectionnez les paramètres

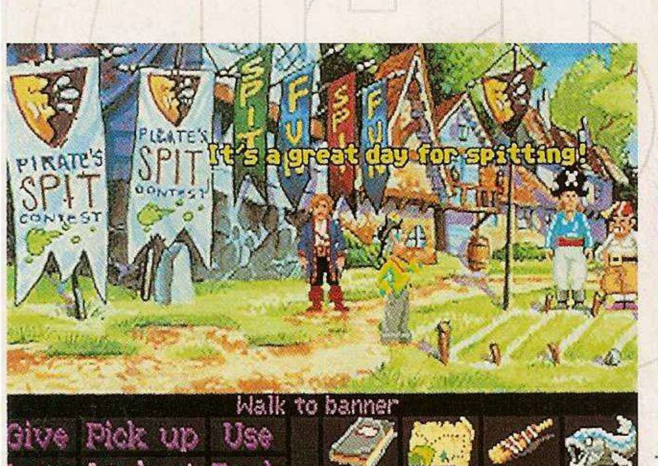


Si vous aimez l'humour et les histoires de pirates, ce jeu est fait pour vous. Le héros, Guybrush Threepwood, que vous allez incarner, est un jeune crétin présomptueux qui a décidé de devenir pirate. Le personnage se dirige à la souris à travers des décors étranges et des aventures rocambolesques. Lorsqu'on souhaite se livrer à une action, on clique sur l'intitulé (par exemple "prendre") puis sur l'objet. Idem en ce qui concerne l'ouverture des portes, l'exploration d'un lieu, etc. Pour dialoguer avec les personnages, on utilise un système de "questionnaire à choix multiple". Monkey est en français, et la traduction tout à fait réussie respecte bien l'humour des dialogues originaux. Il serait dommage de s'en priver.



EN CAS DE PROBLEME Sous DOS, lorsque le jeu est lancé à partir d'une disquette de boot créée par bootmaker, il apparaît à l'écran un message d'erreur «Out of Memory Room X». En fait, quand on lance le jeu à partir d'une disquette de boot sous DOS 6.22, le logiciel Drive Space se charge, ce qui ne laisse pas assez de mémoire conventionnelle pour que Monkey fonctionne normalement. Il semble que le problème survienne avec les ordinateurs sur lesquels on a installé Windows 95 sans supprimer DOS 6.22. Si un ordinateur possède uniquement DOS 6.22 ou Windows 95, le problème ne se présente pas. Le conseil le plus avisé, si Windows 95 a été installé, est de ne pas faire de disquette de boot et de lancer le jeu à partir de Windows 95 ou à partir du DOS.





Monkey Island 2
LeChuck revenge

INSTALLATION

adéquats pour votre carte sonore et appuyez sur Echap pour sauvegarder. Pour lancer The Secret of Monkey Island, choisissez «Monkey Island 1», pour Monkey Island : La revanche de Le Chuck, choisissez "Monkey Island 2".
Au démarrage du jeu, si vous obtenez le message «Impossible d'initialiser le gestionnaire sonore», vous devez supprimer le fichier monkey.ini situé dans le répertoire \monkey, puis lancez le programme de lancement.

Contrôle du curseur

Pour le contrôle du clavier, utilisez soit les touches flèches soit le pavé numérique :
Utilisez la touche Entrée (ou 5) pour sélectionner les objets à l'écran ou pour choisir une ligne de dialogue dans une conversation. Pressez la touche TAB pour utiliser un verbe en surbrillance en rapport avec l'objet sur lequel est pointé le curseur.
Vous pouvez utiliser une souris pour contrôler le curseur si vous avez installé une souris compatible. Le bouton gauche de la souris correspond à la touche Entrée de votre clavier. Le bouton droit à la touche TAB de votre clavier. Si vous disposez d'une souris et d'un joystick, vous pouvez en sélectionner un en maintenant les touches CTRL et M pour la souris ou J pour le joystick. Les touches CTRL J recalibre le joystick que vous aurez préalablement recentré.

Contrôle du clavier

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent aussi être sélectionnés à partir du clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Presser la touche appropriée est équivalent à placer le curseur sur le verbe et presser le bouton de contrôle. Les touches sont attribuées de la manière suivante :

O : Ouvrir	W : Marcher	U : Utiliser	C : Fermer
P : Prendre	L : Regarder	S : Pousser	T : Parler
N : Allumer	Y : Tirer	G : Donner	F : Éteindre

Instruction pour la sauvegarde et le chargement

Pour sauver ou charger une partie, appuyez sur F5. Lorsque la fenêtre apparaît, choisissez Sauver, Charger, Jouer ou Quitter.
Pour Sauver, cliquez sur l'option Sauver. La liste des parties déjà sauvées sera affichée à l'écran. Sélectionnez une partie en pointant le curseur dessus et en cliquant. Vous pouvez modifier son nom ou en ajouter un nouveau. Appuyez sur Entrée ou cliquez sur OK pour sauvegarder le jeu.
Cliquez sur Annuler si vous ne souhaitez plus sauvegarder.
Pour charger la partie, cliquez sur l'option Charger. La liste des parties déjà sauvées apparaît à l'écran.

A la fin de The Secret of Monkey Island, Guybrush le héros a réussi à détruire le pirate fantôme LeChuck (ooops ! j'ai vendu la mèche). Cette suite prolonge et dépasse l'humour du premier volet. Guybrush aura fort à faire pour retrouver la confiance des villageois et traquer le racketteur qui terrorise l'île. Vous serez agréablement surpris par la qualité graphique du jeu entièrement dessiné à la main (foin de 3DStudio). Le jeu est entièrement en français pour que vous ne perdiez pas une miette des dialogues fameux.

Cliquez sur Annuler si vous ne désirez plus charger une partie ou choisissez une partie en pointant le curseur dessus et cliquez.
Avertissement : Charger une sauvegarde préalable du jeu effacera la partie que vous êtes en train de faire.

Touches de fonction

Charger/sauver une partie : F5
Éviter une scène : ESC
Recommencer une partie : F8
Suspendre le jeu : Barre d'espace
Carte sonore : [off &] on
Vitesse de défilement des messages
plus rapide : +
plus lent : -
Souris on : CTRL m
Joystick on : CTRL j
Numéro de version : CTRL v
Gagner le jeu : CTRL w
Quitter le jeu : ALT x ou CTRL c





REMARQUE Si vous avez déjà installé l'un de ces jeux sur votre système, il est recommandé de le supprimer avant de lancer le jeu à partir de votre CD.



The Curse of Monkey Island

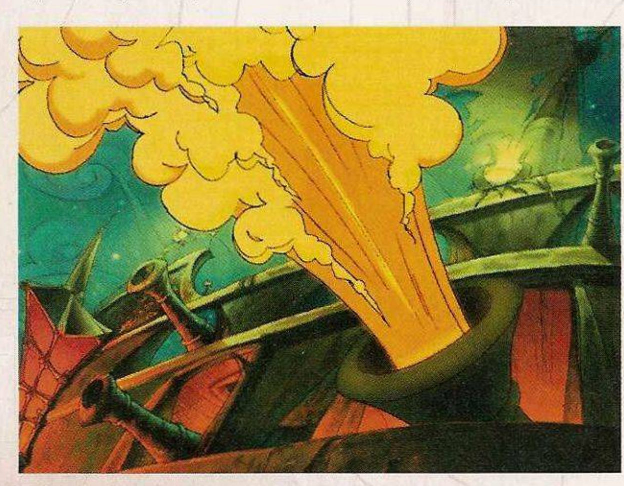
Sans aucun doute, les deux premiers volets de Monkey Island ont soigneusement assis la bonne réputation de LucasArts en matière de jeux d'aventure. The Curse of Monkey Island ne fera que confirmer, une fois de plus, le bien-fondé de cette réputation.

SUR PC CD-ROM



C'est avec beaucoup d'émotion et de petites vagues de nostalgie que je me souviens de mes parties de Secret of Monkey Island, jeu d'aventure LucasArts sorti il y a, pfff, un bon moment maintenant. Je me souviens des crises de fou rire provoquées par l'humour de ce jeu et de sa suite d'ailleurs, Monkey Island 2: LeChuck's revenge. Les scénarios et les dialogues tordants de ces deux versions, à l'époque très belles et superbement animées, n'ont pas pris une ride. À tel point que c'est au tour de Curse of Monkey Island de débarquer, pour transformer notre duo en trilogie, chiffre cher à ce cher George. Tant mieux.

Première constatation, les graphistes de chez Lucas n'ont pas chômé. Curse of Monkey Island s'annonce comme l'un des plus beaux jeux jamais réalisés sur PC. Grâce à la plus grande puissance des PC d'aujourd'hui, le jeu peut offrir des graphismes en haute résolution et une animation très proche du dessin animé. Les personnages et le scénario semblent toujours aussi barjots, et il y a fort à parier que l'on va encore bien se fendre la poire devant



Première constatation, les graphistes de chez Lucas n'ont pas chômé.



Ce troisième volet ne devrait pas faillir à la réputation des Monkey Island. Bien au contraire.

les écrans de nos PC. Les fans retrouveront d'ailleurs tous les personnages principaux des deux précédentes aventures. C'est que l'on s'attache vite... même au méchant boucanier LeChuck.

D'ailleurs il est de retour celui-là, tiens, le pirate mort-vivant. Il est plus mort que jamais, même. Et plus méchant et vicieux aussi, d'ailleurs. Il a l'intention de marier Elaine. Pas de pot, notre héros, Guybrush, le personnage que vous incarnerez, a les mêmes intentions. Malheureusement, le charmant est maladroit et un peu idiot. V'là qu'il glisse une bague chargée de pouvoirs maléfiques au doigt de la Elaine. La pauvre petite se voit alors changer en statue d'or. Mince alors. Véritablement amoureux, Guybrush n'en profitera pas pour la vendre en petits morceaux, mais partira à l'aventure pour délivrer la belle du sort qu'il lui a lancé bien malgré lui. Évidemment, LeChuck va lui mettre des tonnes de bâtons dans les roues car Elaine, il la veut pour lui, pour lui seul. Aaaaah, le rat !

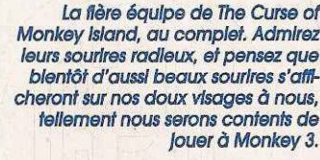
Remarquez, je ne me plains pas de tous ces malheurs : sans les méchants, il n'y aurait pas de suspense et ce ne serait pas drôle. Là, Guybrush va avoir du fil barbelé à retordre, c'est clair.



Des énigmes tordues

L'interface du jeu s'annonce toujours aussi intuitive et simple d'utilisation. Et comme dans tout bon jeu d'aventure classique, l'aventure consistera en diverses quêtes d'objets à trouver pour résoudre d'aussi diverses énigmes. Monkey Island oblige, comptez bien sur les auteurs pour que lesdites énigmes soient particulièrement tordues, à la frontière du joyeusement débile. Super tant mieux, on ne s'en lasse pas. Nous avons pu jeter une oreille à quelques musiques du jeu. Là aussi, tout s'annonce très bien, l'aspect sonore ne semble pas être pris à la légère, et les musiques collent parfaitement avec l'ambiance et les lieux géographiques de The Curse of Monkey Island.
Bref de bref, même si le jeu n'est pas prévu pour tout de suite, il faudra attendre aux alentours de mars prochain. Nous sommes déjà impatients de l'avoir entre nos petites mains. Ce troisième volet ne devrait pas faillir à la réputation des Monkey Island, bien au contraire.

Seb

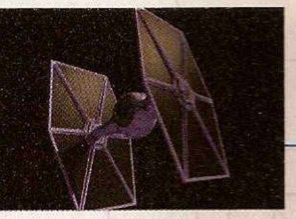
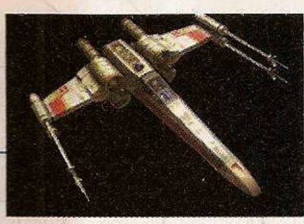
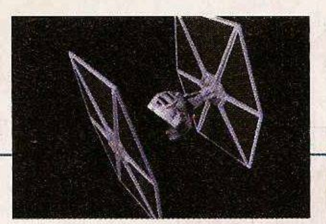


La fière équipe de The Curse of Monkey Island, au complet. Admirez leurs sourires radieux, et pensez que bientôt d'aussi beaux sourires s'afficheront sur nos doux visages à nous, tellement nous serons contents de jouer à Monkey 3.








Pénétrez dans les coulisses du tournage de l'édition spécial de "Star Wars, la trilogie". Storyboard, modélisation 3D, effets spéciaux, anciennes et nouvelles séquences, interview de George Lucas himself... Ce document est indispensable pour les fans du mythe.

Making magic

SUR PC CD-ROM

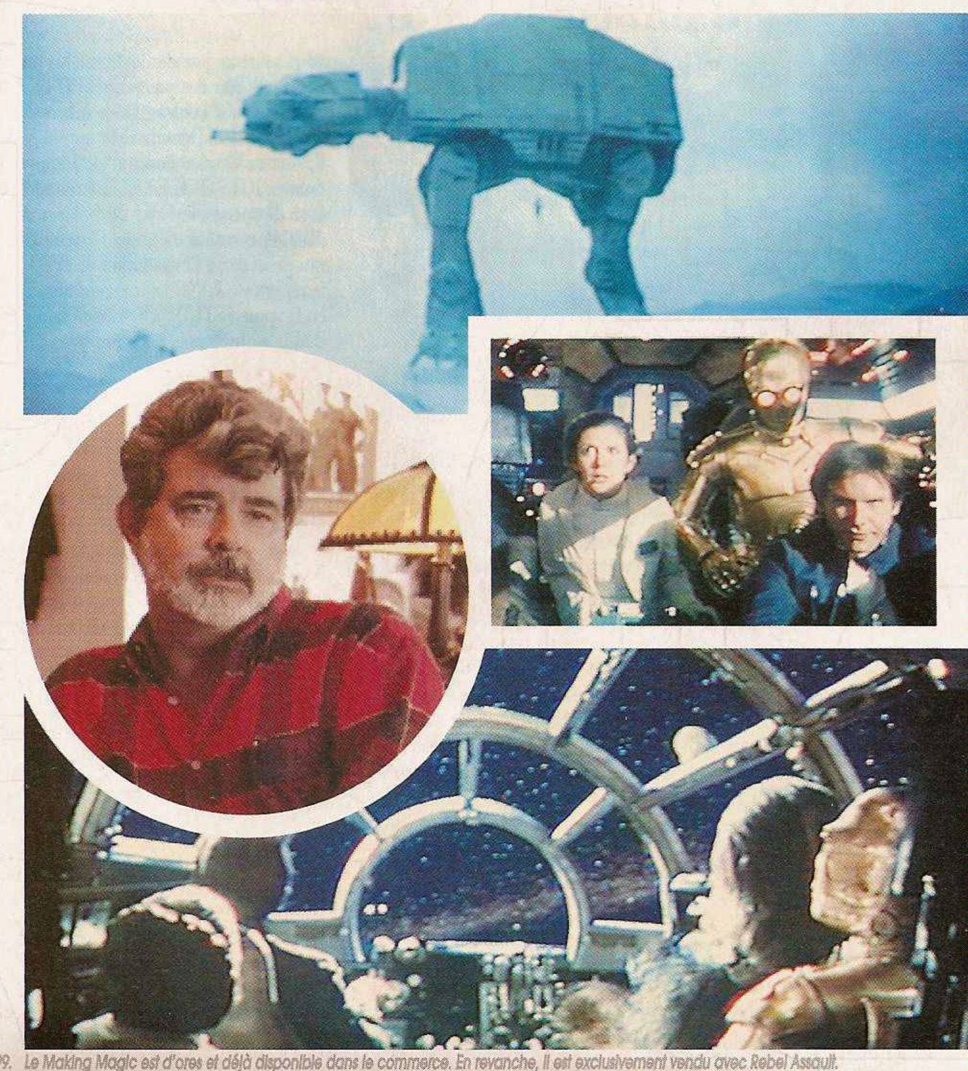
Si vous vous intéressez un tant soit peu à l'univers de *la Guerre des étoiles*, vous savez déjà que la trilogie dans sa version vidéo originale sera retirée de la vente le 31 décembre 1996. C'est que George Lucas est très pointilleux. Depuis que la décision est prise de tourner une nouvelle série, les magiciens d'ILM ont repris le film de 1977 pour refaire certaines scènes - comme si ce n'était pas déjà assez génial comme ça ! Avec les moyens techniques d'aujourd'hui (notamment les techniques développées pour les dinosaures de *Jurassic Park*, et au prix de savants trucages sur fond achromatique (notre cher Harrison Ford a un peu vieilli), il était tentant de passer un coup de "polish" sur ce monument du cinéma de science-fiction. Vous savez, c'est l'éternel syndrome de l'auteur qui remet sans cesse son ouvrage sur le métier...

Ce CD est organisé en quatre parties (eh oui, on ne peut pas toujours faire des trilogies !). Au menu : une interview de George, les nouvelles séquences, les archives de Lucas et une présentation de l'équipe d'Industrial Light & Magic. Le CD tourne indifféremment sous DOS ou Win95, et vous ne devriez pas avoir de problèmes tant l'interface est très simple d'emploi (au pire, le programme sait faire un "boot disk").

- L'interviou : on a droit à un scoop. George Lucas a pris la décision de mettre en scène le premier film de la nouvelle trilogie. On est super-contents. Je sais, je sais, vous allez me demander pourquoi il ne désire pas tourner les deux suivants ? Je ne suis pas devin, mais je peux vous livrer une bribe d'explication : juste à la fin du tournage de *la Guerre des étoiles*, George Lucas a fait un infarctus. Vous vous rendez pas compte, mais c'est épuisant de tourner un film.

- Les nouvelles séquences : vous saurez tout sur les Dewbacks, les Scurriers mâles et le Ronto, quelques-unes des nouvelles créatures modélisées pour l'édition spéciale. Ce qui est aussi passionnant, c'est de pouvoir comparer les scènes originales avec les premiers shoots des nouvelles séquences et aussi assister aux réunions de dérushage. Les digits vidéo sont en VO sous-titrée ; la qualité est moyenne, mais le format cinémascope est respecté et le son de bonne qualité.

- Jetez-vous sur ces archives d'ILM. Pour les amoureux de beaux designs, il y a une somme impressionnante de roughs, maquettes, costumes ou effets spéciaux. Wouah ! depuis le temps que j'attendais ce CD...



L'édition spéciale "Star Wars, la trilogie" sortira au cinéma fin 1997, en attendant le nouveau Star Wars fin 1999. Le Making Magic est d'ores et déjà disponible dans le commerce. En revanche, il est exclusivement vendu avec Rebel Assault.



Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les instructions nécessaires à l'installation de l'ensemble des démos et de l'interface elle-même. N'oubliez pas que de nombreuses démos doivent être lancées depuis le Dos...

Installation des démos des CD n°2

SUR PC CD-ROM

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Si votre machine est un modèle moins performant ou si l'interface s'avère trop lente, vous pouvez procéder à l'installation de chaque démo manuellement, en suivant les instructions données dans les pages suivantes.

Installation sous Windows 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en vous rendant dans le Gestionnaire de Programmes et en cliquant sur la fonction Exécuter se trouvant dans le menu déroulant Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que tout est déjà installé, sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant leur SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows.

Installation sous Windows 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'extension WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en cliquant sur le bouton Démarrer et en sélectionnant la commande Exécuter. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que WING est déjà installé, sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WING en vous rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95.

Les commandes de l'interface

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles :
Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant
Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière
Un double clic sur le bouton gauche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné.
Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface
+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom
Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin.
Touches Q ou Alt + F4 pour revenir instantanément sous Windows.

Conseils

L'interface fonctionne en 256 couleurs pour une question de rapidité. Si vous désirez voir les vidéos en 16 millions de couleurs, vous pouvez les lancer via le Lecteur Multimédia se trouvant dans le groupe Accessoires de Windows. Les vidéos se trouvent quant à elles dans le dossier DATA du CD-Rom. Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur (Windows 3.1 uniquement), vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD.

Note aux utilisateurs de Windows 3.1

Les démos DOS acceptant de plus en plus souvent de tourner sous session DOS de Windows 95, leur installation ou leur démarrage s'effectue directement depuis l'interface ; ce qui, hélas, provoque très souvent des plantages sous Windows 3.X. Nous avons choisi cette solution pour éviter de priver les utilisateurs Windows 95 d'un possible lancement depuis l'interface. Sous Windows 3.X, vous devrez donc dans la plupart des cas quitter l'interface et lancer ou installer ces démos directement depuis le DOS, même si, au premier abord, cela semble possible de l'interface.

CD n°2

N.B. : La plupart des démos de ce CD sont en anglais. Sachez cependant que les versions commerciales de ces jeux sont en français.

Afterlife

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 & 95

Vous connaissez certainement Sim City et toute la clique. Eh bien Afterlife n'est autre qu'un Sim, mais au scénario parmi les plus originaux. Vous êtes en effet chargé de construire l'enfer et le paradis. À vous de satisfaire les milliers d'âmes qui montent au ciel. Cette démo limitée comporte un tutorial qui vous aidera à comprendre les différentes icônes du jeu.
En cas de problème, lancez l'exécutable ALFDEMO.EXE depuis le Gestionnaire de programmes (Win 3.1) ou l'Ex-

et 3.



plorer (Win 95) et rendez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ALFDEMO du CD.
Pour plus d'infos, lisez le fichier README.TXT situé dans ce même répertoire et reportez-vous à la page 25 du magazine.

Dark Forces

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Inutile de vous présenter le Doom de la Guerre des étoiles. Allez, on en dit quand même deux mots. Vous êtes un espion chargé de dérober les plans de l'Étoile Noire. Les 15 missions que constitue le jeu sont en fait un savant mélange d'aventure et d'action. Moins violent que Doom, Dark Forces n'en demeure pas moins plus intéressant, et l'ambiance Guerre des Étoiles est très réussie. Un must !
Pour lancer cette démo, retournez sous DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LUCASART\ du CD et tapez DEMO.EXE.
Pour plus d'infos, et notamment connaître les touches du jeu, lisez le fichier DFREADME.TXT situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\LUCASART\DFDEMO du CD.

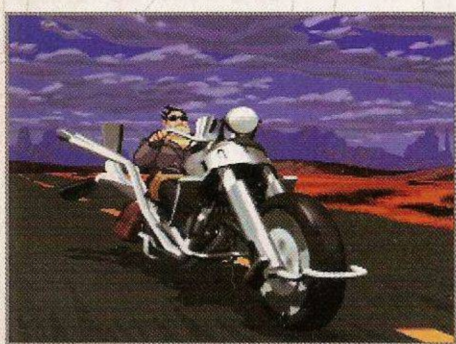
Day of the Tentacle



DÉMO NON JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Bien qu'il soit possible de lancer cette démo depuis Windows 95, vous risquez de rencontrer des problèmes de son ; c'est pourquoi je vous conseille vivement de la lancer depuis le DOS. Dans ce jeu complètement loufoque, vous partez à la recherche d'une Tentacule devenue complètement barjo. La seule chose que je puisse vous assurer, c'est que vous n'avez pas fini de rigoler. Hélas, la démo n'est pas jouable, mais elle donne un aperçu du style de graphisme et de la qualité des animations.
Pour lancer cette démo, retournez sous DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DOTT du CD et tapez DOTT-DEMO.EXE.

Full Throttle



DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Les graphistes de chez LucasArts avaient créé la surprise. Comme vous pourrez le constater vous-même grâce à cette démo, le design de Full Throttle est réellement novateur et l'ambiance qui y règne est ultra-réussie. Vous êtes un biker doté d'un engin à faire pâlir Johnny en personne. Ah que ouais ! Embringué dans une sale histoire, vous allez devoir faire preuve de bons sens et d'autorité pour mener à bien votre quête. Le jeu vendu dans le commerce est bien entendu entièrement francisé.
Pour lancer cette démo, retournez sous DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LUCASART\ du CD et tapez DEMO.EXE.
Pour plus d'infos, et notamment connaître les touches du jeu, lisez le fichier FTREADME.TXT situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\LUCASART\FTDEMO du CD.

Jedi Knight



VIDÉO
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 & 95

La suite de Dark Forces devrait nous parvenir dès le milieu de l'année prochaine. La partie aventure y sera encore plus importante ; et vous devrez désormais, à la manière d'un jeu de rôles, acquérir suffisamment d'expérience pour maîtriser la force et le sabre laser. Spécialement étudié pour les cartes 3D genre 3DFX, Jedi Knight risque vraiment de frapper un grand coup. Pour plus d'infos, rendez-vous à la page 20 du magazine.
Si vous rencontrez des problèmes pour lancer la vidéo, essayez d'installer Video for Windows fourni dans le répertoire VFWIN-DEO du CD, et cliquez deux fois sur le fichier JEDI.AVI se trouvant dans le répertoire \DATA du CD.

Making Magic

DÉMO NON INTERACTIVE.
SYSTÈME : DOS & WINDOWS 95

Cette démo du Making Magic est assez limitée. Elle ne comporte pas de vidéo et ne montre pas de nouvelles scènes de l'édition spéciale de la Guerre des Étoiles qui sortira en 1997. La version complète comporte une interview de George Lucas, les vidéos de quelques nouvelles scènes, avant et après, des storyboards... C'est plus de 470 Mo de vidéo sur un seul CD. Le Making Magic est pour le moment disponible exclusivement avec Rebel Assault II Edition Spéciale vendu actuellement dans le commerce. Il accompagnera d'autres titres dans le futur. Pour plus d'infos, voyez page 7.
En cas de problème, lancez l'exécutable SHOW.BAT depuis le Gestionnaire de programmes (Win 3.1) ou l'Explorer (Win 95) et rendez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AMMDEMO du CD.

Monkey Island 3

VIDÉO
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 ET 95

Pour l'instant, on ne sait pas grand-chose sur le scénario de Monkey Island 3. Tout ce que l'on peut vous dire, c'est que notre cher héros va à nouveau devoir affronter ce pirate de LeChuck, et que les graphismes sont à tomber par terre. Pour plus d'informations, reportez-vous page 5
Si vous rencontrez des problèmes pour lancer la vidéo, essayez d'installer Video for Windows fourni dans le répertoire VFWIN-DEO du CD, et cliquez deux fois sur le fichier CURSE.AVI se trouvant dans le répertoire \DATA du CD.

Outlaws

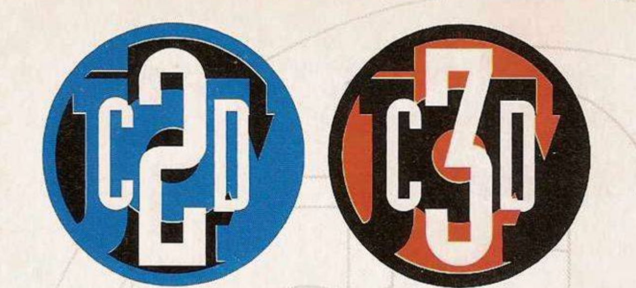
VIDÉO
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 ET 95

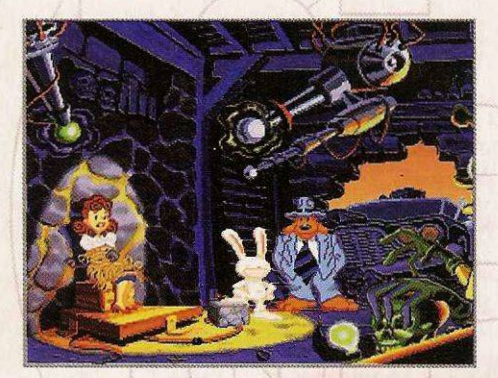
Enfin un clone de Doom qui innove réellement. Cette fois-ci, vous incarnez un cowboy dont le flingue est loin d'être inactif. Mélangeant les moteurs de Dark Forces et de Rebel Assault, ce shoot'em up est doté d'une vraie intrigue qu'il vous faudra démêler. Le graphisme rappelle fortement celui de la présentation des *Mystères de l'Ouest* et l'on pourra jouer à plusieurs en réseau. Vivement janvier ! Pour plus d'infos, lisez les pages 26 et 27 du magazine.
Si vous rencontrez des problèmes pour lancer la vidéo, essayez d'installer Video for Windows fourni dans le répertoire VFWIN-DEO du CD et cliquez deux fois sur le fichier OUTLAW.AVI se trouvant dans le répertoire \DATA du CD.

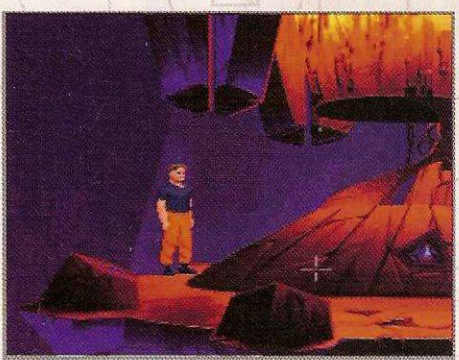
Rebel Assault II (niveau 4)

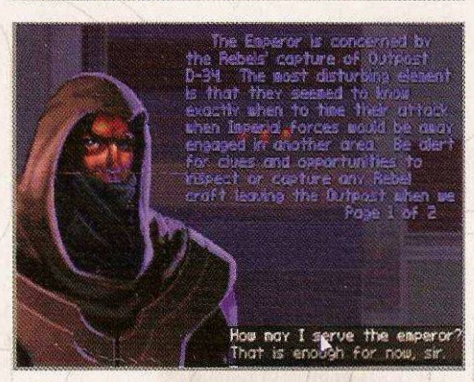
DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Au commande de votre vaisseau, vous voilà plongé au cœur de la bataille. Sur fond de décors précalculé, votre mission consiste

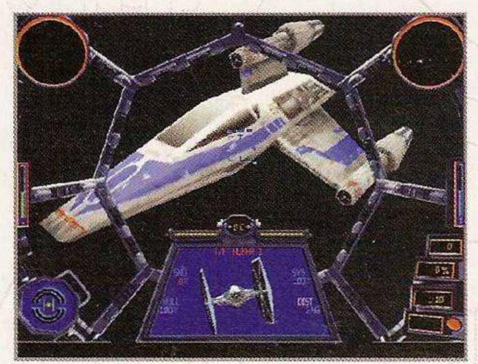












à abattre toutes les cibles qui se présentent à vous en déplaçant le curseur sur ces dernières. Le moteur graphique permet toutefois une légère liberté de mouvement, qui ajoute un plus indéniable au réalisme. Un shoot'em up dans la plus pure tradition, mais qui requiert pas mal d'entraînement. Ambiance Star Wars assurée !
En cas de problème, retournez sous DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REB2DEMO du CD et tapez REB2DEMO.EXE.
Pour plus d'infos, lancez le fichier README.BAT situé dans ce même répertoire.

Sam & Max hits the Road

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Les aventures d'un détective chien et d'un lapin débile, voilà ce que vous propose Sam & Max hits de Road. Inspiré d'une BD américaine, ce jeu complètement loufoque jouit d'une traduction française exceptionnelle et d'une durée de vie conséquente. En revanche, il s'adresse à un public averti car sa difficulté est grande.
Pour lancer cette démo, retournez sous DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SAM du CD et tapez SAMDEMO.EXE.
Pour plus d'infos, lisez le fichier README.TXT situé dans ce même répertoire.

The DIG

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

The Dig est le dernier jeu d'aventure en date de nos petits pères de chez LucasArts. Un énorme astéroïde approche de la Terre. Si l'on se fie aux calculs de nos meilleurs savants, et on s'y fie, la collision est inéluctable. Vous êtes alors envoyé en urgence pour tenter de détruire l'astre ou de modifier sa trajectoire. En tant que capitaine de la navette spatiale, vous vous embarquez dans une aventure pour le moins inattendue. Cet astéroïde en est-t-il vraiment un ? Cette démo vous en dévoilera un peu plus...
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DIG\ du CD et tapez DIG.BAT.

Tie Fighters

DÉMO NON JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Tie Fighters fait suite au célèbre X-Wing, premier simulateur de combat spatial de chez Lucas. Comme son nom l'indique, vous combattez cette fois-ci comme jeune recrue de l'Empire. Au service de l'Empereur et plus directement de Dark Vador, vous allez devoir affronter les pilotes surdoués de l'Alliance Rebelle et éliminer une bonne fois pour toutes le bon côté de la Force. Cette démo datant un peu, vous devrez retourner sous DOS pour pouvoir la lancer sans problème de son.
Pour ce faire, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TIEDEMO\ du CD et tapez DEMO.EXE.

X-Wing

DÉMO NON JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Ce simulateur de combat spatial fut le premier jeu adapté par LucasArts en personne sur le thème de Star Wars. À bord d'un X-Wing, d'un A-Wing ou d'un Y-Wing, vous devez repousser les sempiternelles attaques de l'Empire et venir à bout des missions que l'on vous confie. Un jeu passionnant mais réellement difficile. À réserver aux amateurs de simulation. Cette démo datant un peu, vous devrez retourner sous DOS pour pouvoir la lancer sans problème de son.
Pour ce faire, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XWDEMO\ du CD et tapez XDEMO.EXE.

X-Wing vs Tie Fighters

VIDÉO
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 & 95

Le prochain jeu de LucasArts est un savant mélange de X-Wing et de Tie Fighters. Cette fois-ci, la simulation est axée sur le jeu en réseau. Jusqu'à 8 joueurs pourront s'affronter au sein de combats spectaculaires. Reste que les joueurs solitaires n'ont pas été oubliés non plus et qu'une flopée de nouvelles missions les attend. Sortie prévue début janvier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 18 du magazine.
Si vous rencontrez des problèmes pour lancer la vidéo, essayez d'installer Video for Windows fourni dans le répertoire VFWINDEO du CD et cliquez deux fois sur le fichier XWING.AVI se trouvant dans le répertoire \DATA du CD.

CD N°3

Archimedean Dynasty

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Blue Byte lance son Wing Commander sous-marin. Si vous vous souvenez de SubWars 2050 de Microprose, je suis content pour vous. Non je plaisante, disons que Archimedean Dynasty ressemble un peu à ce jeu. Il profite néanmoins d'un moteur dernier cri donnant un aspect très réaliste à l'ensemble. Cette démo est limitée à 14 minutes de jeu et ne fonctionne que sur un ordinateur doté de 16 Mo de RAM.
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AD du CD et tapez START.BAT. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier README.TXT de ce même répertoire

Cat'Z

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 ET 95

Oh, un chat dans mon PC ! Génial ! Ce petit programme ne sert strictement à rien. En adoptant un chat, vous pourrez jouer avec lui sur votre écran comme vous le feriez avec un vrai. C'est complètement craquant et c'est encore mieux fait que Dog'z, pour ceux qui connaissent.
En cas de problème, lancez le programme SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\CATZ du CD depuis Windows. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier README.TXT de ce même répertoire

Jagged Alliance : Deadly Games

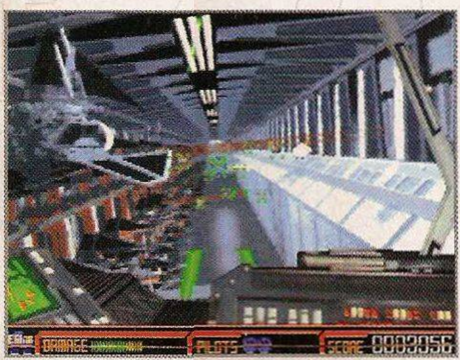
DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

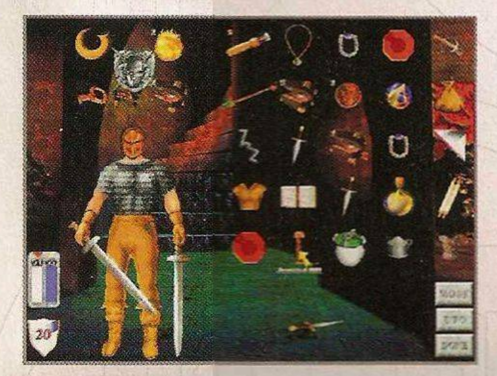
Connaissez-vous les jeux de stratégie de type commando ? Il faut dire que la mode remonte à quelques années. Jagged











Alliance vous place dans la peau d'un commando à qui l'on confie différentes missions. Vous déplacez vos hommes en jouant «par tour». Un excellent produit pour ceux qui aiment le style.
Pour lancer cette démo, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire racine du CD. Tapez ensuite INSTALL.EXE. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier README.TXT du répertoire racine du CD.

G-Nom

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : WINDOWS 95

7th Level se lance dans le jeu de type MechWarrior. En effet, G-Nom met en scène des robots qui doivent s'affronter dans d'impitoyables combats. Ce programme, très réussi graphiquement, ne devrait plus trop tarder à sortir.
En cas de problème, lancez le programme SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GNOM du CD depuis Windows. Cette démo nécessite l'installation de DirectX, si celui-ci n'est pas déjà sur votre système.

RAC Rally Championship

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Le meilleur simulateur de rallye du moment. Au volant de l'une des huit voitures, vous allez arpenter quelques centaines de kilomètres de piste répartis sur 28 étapes. Brouillard, neige, boue, pluie, terre, goudron... tous les types de revêtement et toutes les météos sont au rendez-vous. Un chef-d'œuvre de la simulation, qui enchantera tous les amateurs de 'oitures. Cette démo jouable vous fera craquer, j'en suis sûr !
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY du CD et tapez RALLY.BAT. Pour paramétrer le son, c'est SETSOUND.BAT

Rayman

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Voici le jeu de plates-formes le plus réussi pour PC. Rayman, un personnage bizarrement foutu, s'en va à la recherche de ses petits amis retenus prisonniers dans des cages par un gros méchant venu de je ne sais où. Les tableaux sont magnifiques et la jouabilité irréprochable. Mais je vous laisse le découvrir par vous-même à travers cette démo jouable.
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RAYMAN du CD et tapez RAYMAN.EXE. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier README.TXT de ce même répertoire.

Rayman Educatif

DÉMO INTERACTIVE
SYSTÈME : DOS

Rayman et ses formes rigolotes viennent au secours des enfants dans ce logiciel éducatif habilement nommé : Rayman éducatif. Cette démo vous donnera un petit aperçu de la qualité de ce soft pédagogique.
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RAYEDU du CD et tapez DEMO.BAT.

Rebel Assault II

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

La version officielle de la démo jouable de Rebel Assault II. Nous avions d'ailleurs déjà mis cette démo dans le magazine Joystick. Inutile de vous présenter à nouveau ce produit. Seul le niveau 6 est disponible. Normal, c'est une démo.
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RBL2DEMO du CD et tapez RBL2DEMO.EXE

Shadow's over Riva

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS 6.XX

SirTech est assez réputé pour ses jeux de rôles. Voilà qui tombe bien, Shadow's Over Riva est justement un jeu de rôles. Si le graphisme n'est pas toujours à la hauteur des meilleures productions du moment, le scénario plaira assurément aux amateurs du genre. Attention, cette démo ne fonctionne que sous DOS 6.XX, le DOS 7.0 de Windows 95 n'étant pas compatible. Pour installer cette démo, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire racine du CD, puis tapez DEMOS.EXE.

Spycraft

DÉMO NON JOUABLE
SYSTÈME : WINDOWS 3.1 ET 95

S'il est un jeu ayant provoqué un sérieux malaise au sein des Services secrets des États-Unis, c'est bien celui-là. C'est pas compliqué, l'ancien patron de la CIA ayant participé à la création de ce jeu en y dévoilant notamment quelques secrets jusque-là bien gardés, s'est tout bonnement fait descendre comme un lapin. Ça fait désordre. Toujours est-il que le jeu est bel et bien là, et qu'il a entièrement été traduit en français, ce qui n'est pas le cas de cette démo.
En cas de problème, lancez SPYCRAFT.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPYCRAFT depuis Windows.

Warwind

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : WINDOWS 95

Encore un clone de Warcraft. Celui-ci est signé Mindscape. Vous pouvez choisir l'une des quatre races proposées, le but étant de conquérir le plus grand territoire possible en construisant des bâtiments et en élevant des armées. Bref, c'est du Warcraft, quoi.
Ce soft nécessite l'installation de DirectX. En cas de problème, lancez SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARWIND du CD à partir de Windows.

Wizardry Nemesis

DÉMO JOUABLE
SYSTÈME : DOS

Voici le énième épisode de l'un des plus célèbres jeux de rôles de l'histoire informatique. Ce concurrent direct d'Ultima est né à l'époque de l'Apple II. Nemesis vous emmène dans un monde mystérieux à la recherche de talismans d'une puissance inouïe. Le jeu complet comporte 5 CD, c'est dire l'ampleur de la tâche qui vous attend.
En cas de problème, retournez sous DOS et placez-vous dans le répertoire racine du CD et tapez DEMOS.EXE.

Dans les couloirs d'Ubi Soft

On connaît Ubi Soft comme distributeur, notamment de la gamme LucasArts puisque c'est le sujet de ce hors-série. Mais ce que l'on sait moins, c'est que cette société 100 % française développe également des softs en interne de grande qualité, comme en témoigne Rayman. Voici un avant-goût rapide sur trois des jeux CD-Rom PC que prépare Ubi Soft.

Dans la grande salle de travail sans murs à la japonaise, on rencontre parfois des coyotes boitillant en béquilles. L'un d'entre eux s'est explosé la jambe en jouant au foot. C'est dire si là-bas les fans de football sont de vrais excités. Et justement, ils sont programmeurs, graphistes, designers ou chefs de projet, ils ont leur carte de supporter du PSG et ils bossent sur World Club Football.

Puisque l'équipe d'Ubi trimant sur le jeu est composée de vrais fans de foot, il va sans dire que leur soft sera définitivement orienté sur la jouabilité. Ici, pas d'esbroufe technologique qui en met plein la vue pendant les dix premières minutes passées devant le soft, et qui frustre gravement les vrais joueurs qui veulent aller vite et marquer des buts. Du coup, les joueurs qui cavalent à l'écran, les 22 footeux, sont des sprites ; pas des bonshommes 3D avec des tonnes de facettes texturées. Avantage : les joueurs vont très vite et sont capables de nombreux coups dont certains sont fabuleux.

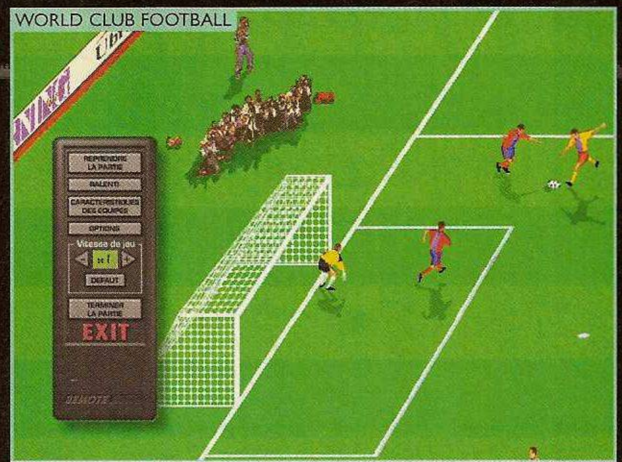
World Club Football proposera toutes sortes de compétitions réalistes (coupe de France, UEFA,



STREET RACER



POD



WORLD CLUB FOOTBALL

coupe des Champions...) ou créées de toutes pièces, et comportant 256 vrais clubs de football du monde entier. À noter la vue spéciale pour les tirs au but, la meilleure jamais réalisée jusqu'à maintenant dans un jeu de foot, où l'on voit le but en plein écran, avec un gros gardien et tout et tout.

Bref, un soft qui s'annonce bien excitant et qui pourrait être aussi culte que Kick Off 2, c'est ce qu'on lui souhaite en tout cas (on nous le souhaite aussi, d'ailleurs, à nous autres les joueurs).

Lâchons les crampons boueux un instant, et chaussons de grosses roues de course pour entrer dans le triste monde de Pod, autre jeu maison qui promet énormément. Le scénario catastrophe de Pod n'est pas des plus gais. Sur une planète éloignée, tout est voué à une destruction imminente. Tout. De gros vaisseaux ont été construits pour faire émigrer l'ensemble de la population ; mais malheureusement, il n'y a pas de place pour tout le monde. Au lieu de tirer à chifoumi pour savoir quels seront les condamnés qui resteront sur la planète, des courses sont organisées avec, à la clé, des tickets d'embarquement pour les vainqueurs. Tout cela, en fait, n'est que prétexte pour un excellent jeu de course futuriste.

Pod est en effet superbe graphiquement parlant, et tout à fait impressionnant quant à la technique employée. Il a de surcroît été prévu pour la technologie MMX d'Intel et pour certaine cartes 3D. Je vous rassure, il sortira également en version Pentium "classique". Entièrement en 3D et recouvert de textures superbes, le monde de Pod vaut le coup d'œil. Mais l'aspect ludique n'est pas en reste, tant les courses sont speeds et violentes. Car, évidemment, vous n'êtes pas seul sur la route. Ubi Soft se défonce à fond en ce moment pour développer, en parallèle au jeu lui-même, un site web utile aux joueurs. Au programme, téléchargement de nouvelles bagnoles, de circuits, et inscriptions de records personnels. Ainsi que compétition on-line contre d'autres joueurs connectés. Excellent !

Toujours sur quatre roues, mais bien moins sombre que Pod, Ubi Soft travaille actuellement sur la réalisation de Street Racer version PC. Le jeu est assez proche de Super Mario Kart de Nintendo, une référence élogieuse pour ceux qui connaissent cette course de 'oitures pour le moins rigolote. Bref, place à l'action intensive, et aux courses à mourir de rire. Option des plus intéressantes, l'écran peut être splité en quatre parties sur un PC, pour permettre à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Et si vous connectez deux PC, vous pouvez jouer à... à... eh oui, à huit. Génial, non ?

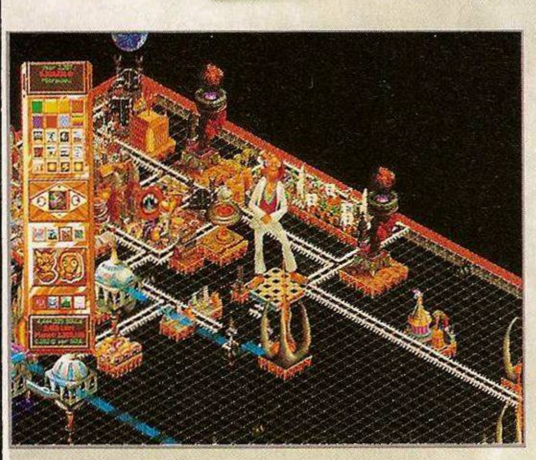
Trois jeux PC pour une fin d'année réussie. Il ne manque plus que des pluies de Père Noël et des cascades de rires d'enfants joyeux et hilares. Remarquez, peut-être qu'Ubi Soft a prévu ça aussi.

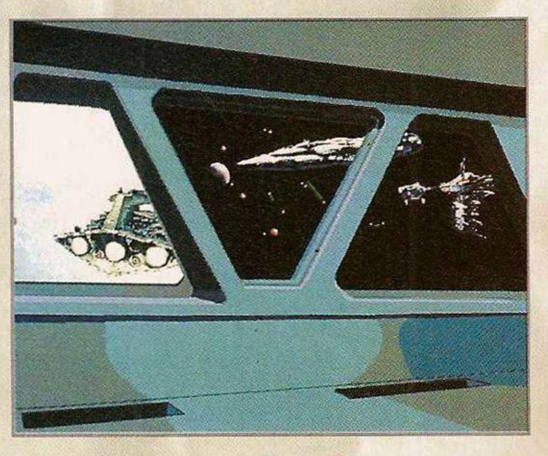
Seb

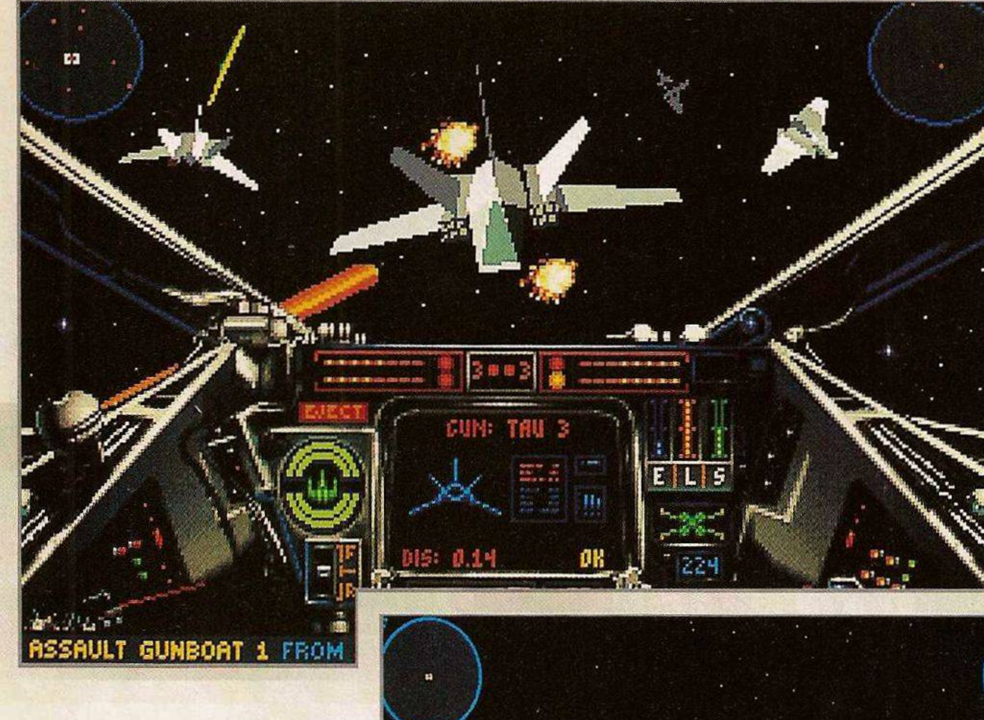
L'histoire de LucasArts

Dans le but de créer ses propres jeux informatiques comme il a créé ses propres films, George Lucas monte en 1982 LucasArts. Cependant, pour une société toute nouvelle, sans expérience dans l'informatique, il est difficile de développer des jeux d'aussi bonne qualité que les films de la trilogie. Alors Lucas décide d'accorder une licence à des éditeurs réputés.

Dans un premier temps, il confie la licence à Atari ainsi qu'à une autre société collaborant avec Activision, Parker Brother. Les premiers jeux Star Wars sortent sur console, mais n'ont pas le résultat escompté en raison des problèmes du marché. Pendant ce temps, LucasArts acquiert de l'expérience en sortant des titres comme Ball Blazer et Rescue on Fractalus. Atari lance, quant à lui, un jeu d'arcade sur la trilogie. Naît alors le premier Star Wars vraiment jouable. Le moment le plus important du jeu est l'attaque de l'étoile de la mort avec l'apparition à l'écran des mots : *May the force be with you* (que la force soit avec toi). Après le succès de l'adaptation sur console, LucasArts décide de sa sortie sur micro. C'est Domark qui se chargera de sa réalisation. Durant ce laps de temps, la société met au point une nouvelle interface : Point & Click. Pour effectuer une action, il suffit de pointer et de cliquer avec la souris sur le tableau de bord. Maniac Mansion est le premier titre de LucasArts à intégrer ce procédé finalement appelé SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). LucasArts s'implique alors de plus en plus dans le multimédia en développant de nouveaux logiciels et en réactualisant les anciens. Mais il ne se lance toujours pas dans une adaptation de *Star Wars*, sous son propre label. À la place, il sort des titres comme Indiana Jones and The Last Crusade, Pipe Dream, The Secret of Monkey Island. En 1991, LucasArts collabore avec JVC Musical Industries pour sortir son premier titre fait maison sur la trilogie. X-Wing est une simulation de *la Guerre des étoiles* où le joueur est un pilote défendant l'Alliance. Afin d'améliorer la durée de vie du produit et de corriger sa trop grande difficulté, un data-disk suit, Imperial Pursuit, développé par les créateurs de X-Wing (Lawrence Holland et Edward Kilham). Puis un second disque de mission sort, B-Wing, donnant accès à de nouveaux vaisseaux de l'alliance. X-Wing est alors le titre le plus vendu sur PC de l'année 93, en France. Après ce succès, LucasArts décide de s'attaquer au parc des consoles de nouvelle génération, la Gameboy en tête. Star Wars Games voit le jour début 93. Ce jeu mêle action, aventure et shoot'em up. À la fin novembre de cette même année, LucasArts dévoile sa seconde adaptation de Star Wars sur PC/CD-Rom. Il s'agit de Rebel Assault, un jeu en 3D, INSANE (Interactive Streaming Animation Engine), tourné vers l'arcade. Les voix digitalisées des héros et des scènes du film y sont intégrées. En collaboration avec JVC, il met au point la suite de Super Star Wars sur super Nintendo: Super Empire Strikes Back où les joueurs peuvent incarner trois personnages au choix : Yan Solo, Luke Skywalker et Chewbacca.



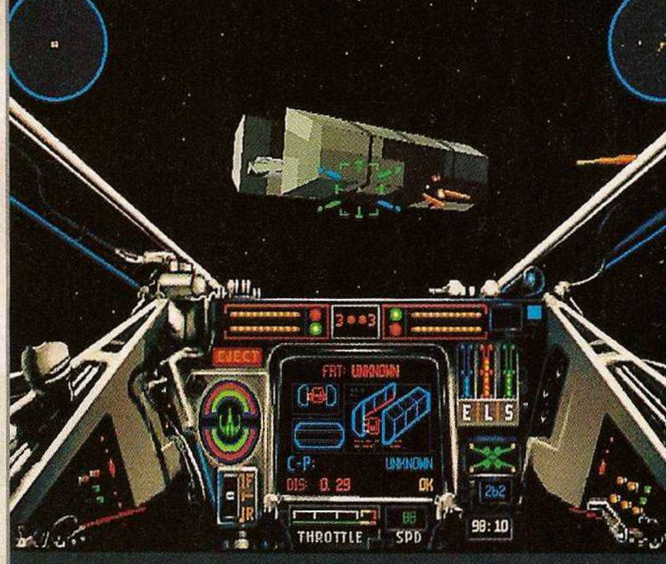




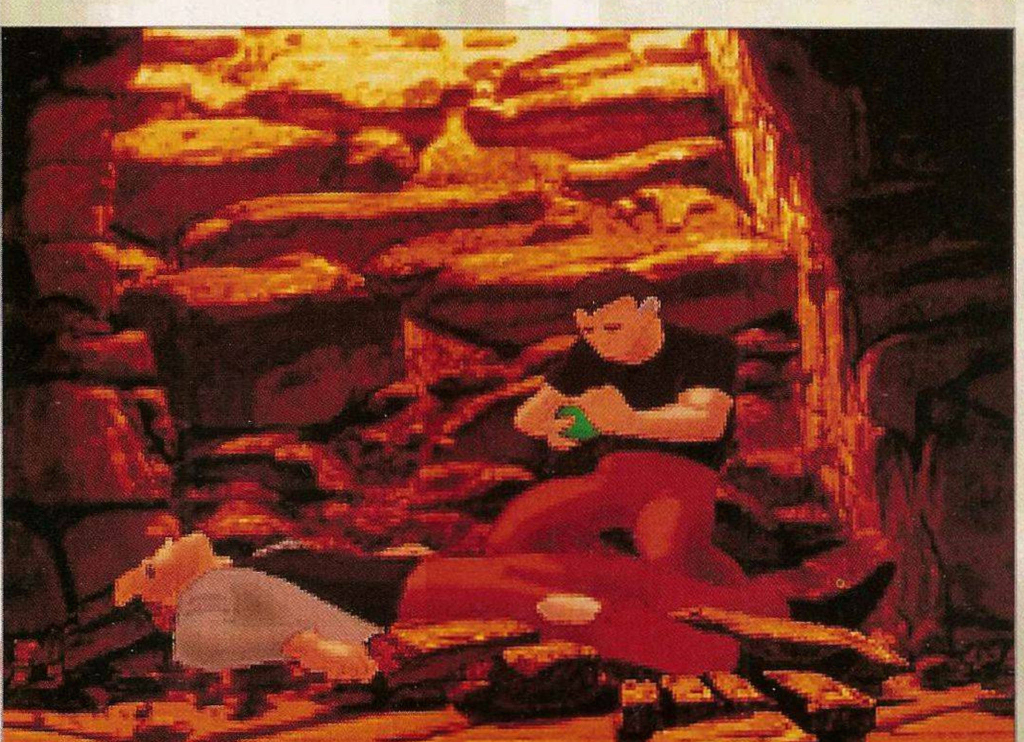
Technique innovante et ambiance propre à la saga

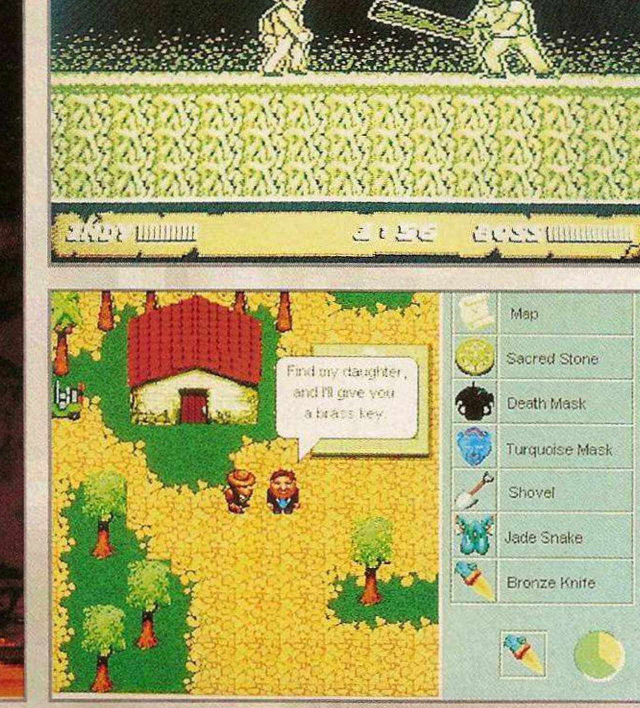
Après cet épisode, LucasArts fait un retour dans le monde du PC avec la suite de X-Wing, distribuée par Ubi Soft. En 94 paraît enfin le jeu où le joueur combat du côté obscur, Tie Fighter. Il correspond au film *l'Empire contre-attaque* et se base sur les romans de Timothy Zahn, *l'Héritier de l'Empire*, *La Bataille des Jedi* et *l'Ultime commandement*. À cette occasion sort aussi le CD collector X-Wing avec de nouvelles missions, une musique et des graphismes améliorés utilisant les procédés mis en place dans Tie Fighter, l'IMUSE (Interactive Music and Sound Effect), système de sons interactifs intégrant la fonction stéréo. Un data-disk de Tie Fighter suit peu de temps après. En 95 arrive Dark Forces, un jeu d'action et d'aventure à l'instar de Doom. On y bénéficie d'une liberté totale de mouvement : rotation à 360°, possibilité de lever ou baisser la tête, esquiver ou sauter. Dans la même année, Rebel Assault II est à disposition du public : jeu d'arcade et d'action, les rôles sont interprétés par de véritables acteurs intégrés dans l'environnement du jeu. En parallèle, LucasArts développe des titres étrangers à la Guerre des étoiles. En 93, c'est Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road. En 95, the Dig et Full Throttle arrivent sur le marché ainsi qu'un nouveau volet d'Indiana Jones. Pour l'année prochaine sont en préparation de nouvelles versions de Dark Forces et de X-Wing, X-Wing vs Tie Fighter, avec des scénarios plus fouillés. Durant toute cette période, LucasArts a réussi à rester à la pointe du progrès en innovant régulièrement et en conservant une ambiance qui lui est propre. Gageons que ses prochains jeux respecteront cette loi. Quoi qu'il en soit, les fans de Star Wars seront aux anges.

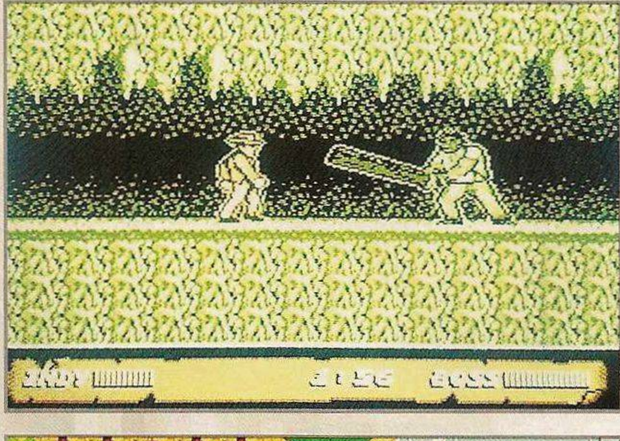
Kika



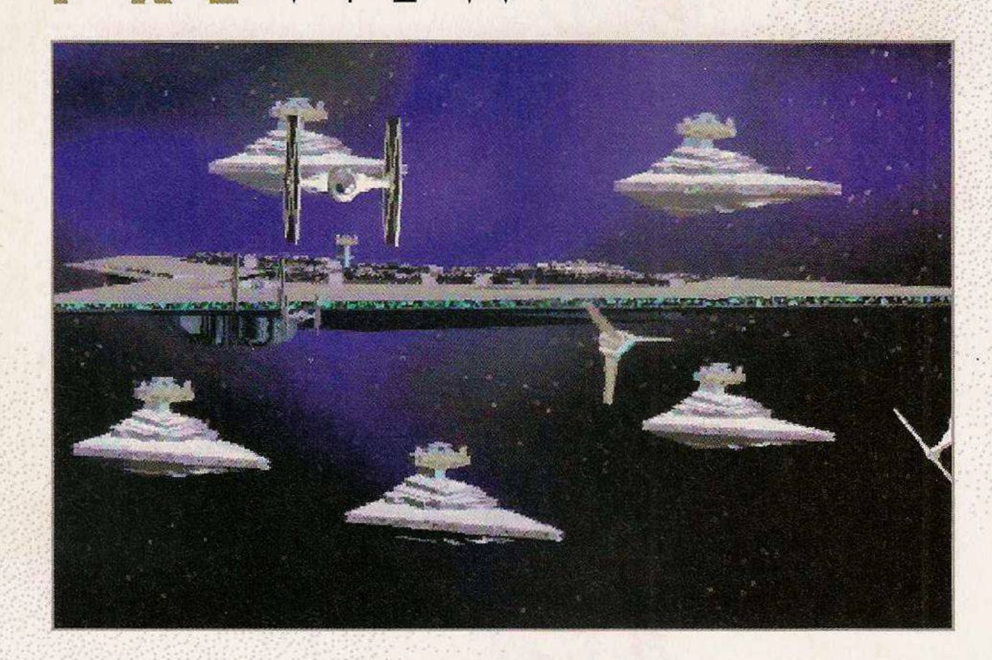
1 - Secret Weapons of the Luftwaffe
2 - Afterlife
3 - Star Wars
4 - Imperial Pursuit
5 - X-Wing
6 - Indiana Jones
7 - Indiana Jones & the Desktop Adventure
8 - The Dig









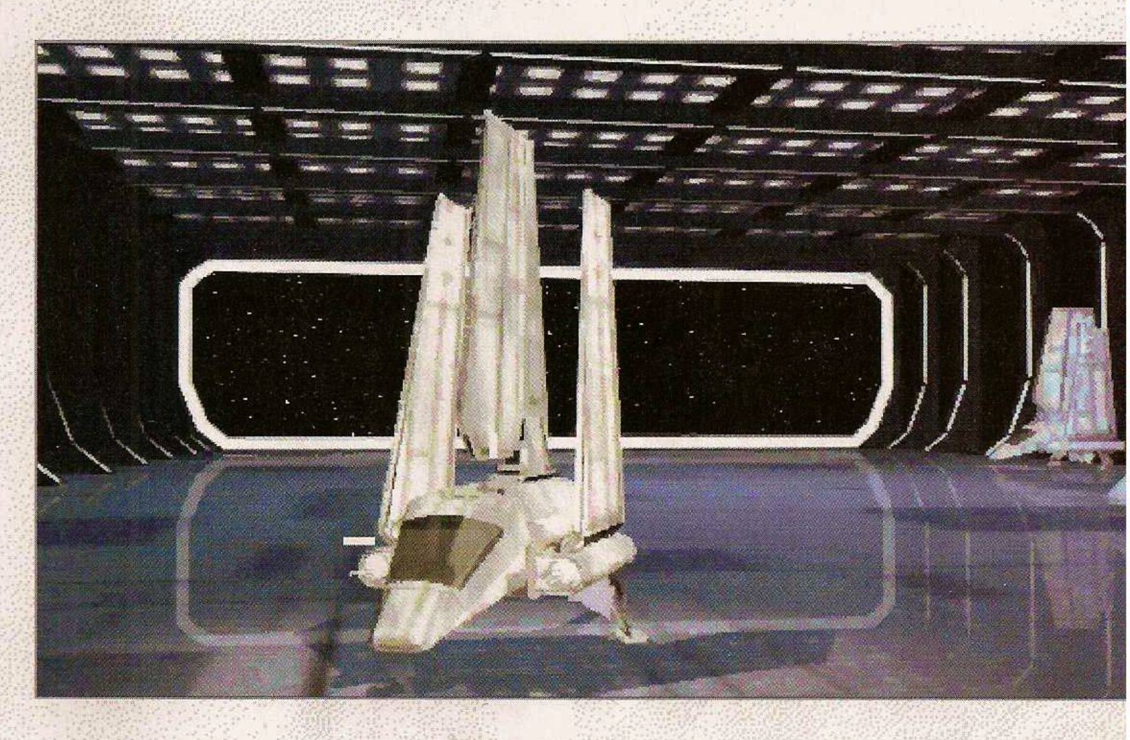


Source de revenu infini, la Guerre des étoiles vient d'inspirer une nouvelle fois nos amis de chez LucasArts. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu de stratégie agrémenté de phases d'action. Un jeu qui s'annonce pour le moins captivant et dans la digne lignée des produits précédents.

Rebellion

PC CD-Rom et Mac CD-Rom

Star Wars par ci, Star Wars par là... Les créateurs de chez LucasArts mettent le paquet sur ce film culte et l'exploitation du mythe dans leurs jeux vidéo. Action avec Dark Forces, action/cinéma avec Rebel Assault et simulation/action avec X-Wing, ils s'attaquent dorénavant à un nouveau créneau : la stratégie. Rebellion est un projet proposé par Coolhand, une société externe qui trouvait que ce créneau manquait à la gamme. La richesse de l'univers de Star Wars (films, jeux de rôles, livres, encyclopédies et autres) laisse le champ libre pour ce type de jeu. «Qui n'a pas rêvé de diriger les forces de l'Empire ou de la Rebellion dans un combat final pour le contrôle de la Galaxie ?», nous dit Tom Byron, responsable du marketing chez Lucas. «C'est pourquoi ce projet de Coolhand nous a immédiatement séduit.» Créateurs du célèbre Harpoon II, il est clair que ces développeurs sont bien placés pour réaliser ce type de projet. L'objectif du jeu est la domination de l'univers connu. Divisé en secteurs et planètes, il est possible de choisir au préalable la durée d'une partie en sélectionnant le nombre maximum de planètes. A l'aide de personnages importants de la saga (55 en tout), tels que Luke Skywalker, Ian Solo, Dark Vador ou l'amiral Thrawn, vous utiliserez vos ressources pour contrôler et gérer les planètes.



Subversion, sabotage et diplomatie

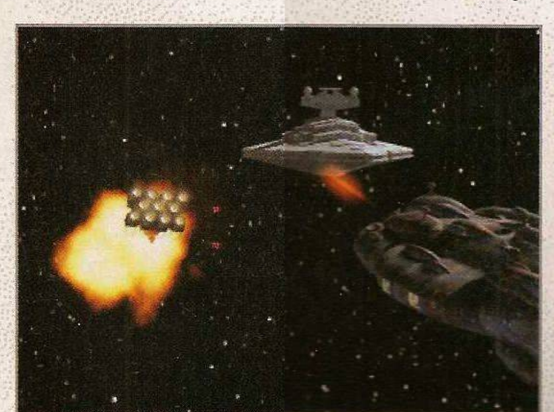
Conquérir n'est pas suffisant, il faut aussi savoir maintenir votre influence pour que vos territoires ne passent pas sous contrôle de l'ennemi. Par exemple, l'usage de la Force peut «influencer» vos actions et les faire aboutir plus vite et plus facilement, toutefois sans réel fondement profond défavorable aux relations à long terme. Entièrement en temps réel, Rebellion apporte un plus par rapport aux autres jeux du genre. Quoi que vous fassiez, votre ennemi agit, conquiert et attaque sans attendre votre bon vouloir. Le jeu se divise en deux sections. La première est de conquérir des planètes puis de gérer, en terme macro-économique, ses ressources et sa production. A cela s'ajoute la gestion de missions à assigner et la création et l'organisation de votre flotte intergalactique. La deuxième partie, toujours en temps réel, est la phase de combat. Lorsque des vaisseaux ennemis se rencontrent, vous basculez automatiquement dans un mode 3D (du genre de celui de X-Wing contre Tie Fighter) et vous engagez les hostilités. Ces deux aspects apportent une richesse étonnante. Les missions que vous imposez aux personnages sont diverses : subversion d'une planète, sabotage, diplomatie ; elles ont plus de chances de réussir si vous envoyez le personnage répondant le mieux à ces actions. Luke pour la diplomatie, Han pour le combat, etc. Il sera possible de jouer à deux joueurs à ce jeu, développé pour Windows 95, par réseau ou modem. Bien qu'actuellement peu avancé graphiquement, Rebellion s'annonce passionnant.

Morgan

«Qui n'a pas rêvé de diriger les forces de l'Empire ou de la Rebellion dans un combat final pour le contrôle de la Galaxie ?»











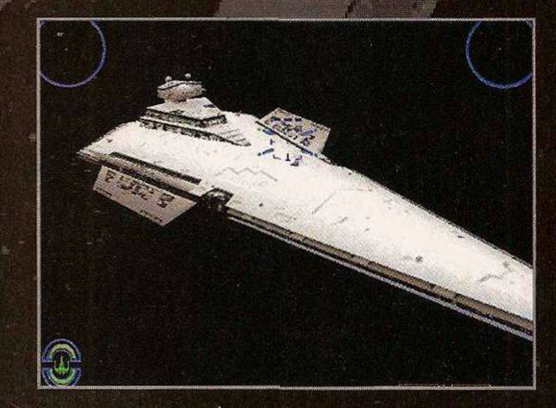
X-Wing vs Tie Fi

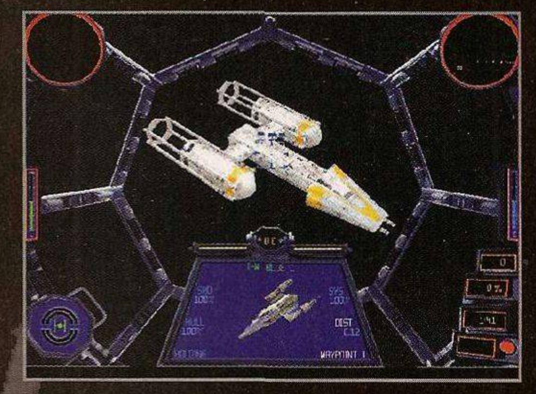
Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom

On a trimé dur pour soutirer des renseignements à LucasArts sur X-Wing vs Tie Fighter. Alors vous êtes priés de relire deux fois l'article. Sinon on vous envoie un chevalier Jedi pour vous transformer en petit tas de cendres fumantes.

ghter







Imaginez : votre meilleur ami est passé du côté obscur. Plus rien ne peut le sauver, il ne reste plus qu'à le détruire.

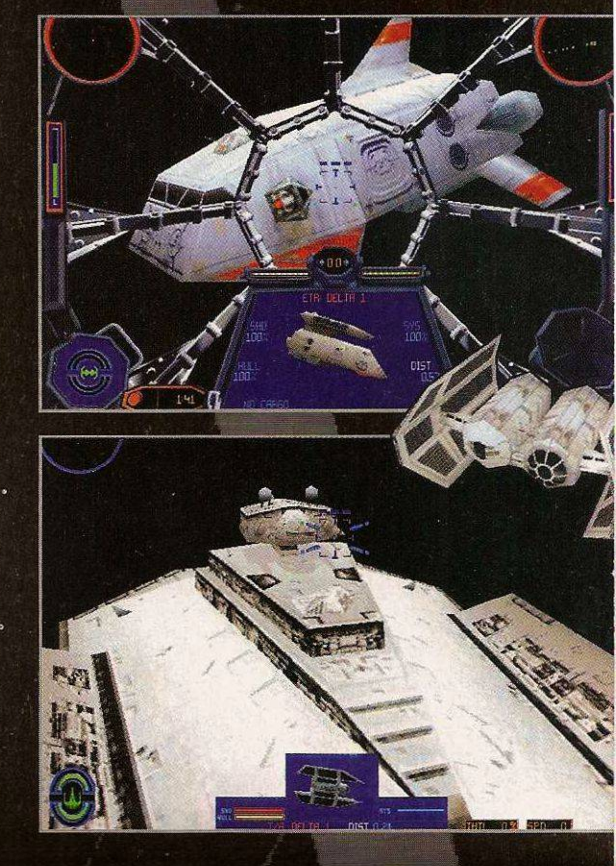
Que les fans de *la Guerre des étoiles* se réjouissent, le prochain jeu tiré de la trilogie pointe le bout de son nez pour le début de l'année. Mais avant toute chose, remontons le temps de quelques années... En 93, LucasArts sort enfin son premier simulateur de combat galactique développé de manière totalement interne. Celui-ci utilise un moteur 3D qui permet, quel que soit le nombre de vaisseaux participant à la bataille, de garder une fluidité impressionnante. Trois vaisseaux différents de l'Alliance sont à la disposition du joueur, chacun adapté au type de mission proposée. La musique est complètement interactive et offre, au moment des combats, des notes plus graves pour mieux souligner l'ambiance. C'est le procédé IMUSE. Deux data-disk suivront par la suite, proposant de nouvelles missions et de nouveaux types de vaisseaux.

En 94, Tie Fighter propose au joueur de combattre du côté obscur. Le concept reste identique à celui d'X-Wing, mais des améliorations ont été apportées au niveau graphique et l'histoire est plus construite. Alors que le moteur 3D d'X-Wing utilisait des surfaces pleines, celui de Tie Fighter met en œuvre une technique d'ombrage de Gouraud accentuant les effets de relief. Les briefings sont plus travaillés et offrent des détails plus nombreux. De plus, les erreurs faites sur l'Alliance ont été corrigées. Le jeu reste malgré tout assez similaire aux premiers volets des X-Wing.

Notez qu'une version CD collector de ces deux produits a été mise à la vente début 95. Elle regroupait les missions disc et jouissait d'un moteur 3D légèrement amélioré.

Pour janvier 1997, LucasArts développe X-Wing vs Tie Fighter. Utilisant un principe similaire, il regroupera les deux côtés de la force. Ainsi vous pourrez avec ce jeu combattre tout aussi bien du côté de l'empereur que du côté des rebelles. De plus, comparativement aux précédentes versions, le graphisme s'est affiné et le moteur a de nouveau été retouché pour permettre l'affichage d'un plus grand nombres de polygones à l'écran, et ce sans ralentissement majeur. Dans le même registre, les scènes cinématographiques seront de qualité nettement supérieure et plus nombreuses. Mais le véritable intérêt du jeu, c'est son option réseau. Certes, vous ne pourrez pas tous en profiter, d'autant plus que l'option Link pour jouer à deux par câble série ne paraît pas avoir été implémentée, choix résolument stupide quand on sait que le programme autorisera la connexion par modem. L'option réseau, donc, offrira plusieurs combinaisons, sachant qu'un maximum de 4 joueurs pourront s'inscrire du côté de l'Alliance et 4 autres du côté de l'Empire. Ainsi, vous pourrez jouer à trois du même côté contre l'ordinateur, ou à un contre un, à deux contre trois... ou même ne pas jouer du tout si vous n'en éprouvez pas l'envie, mais ça, ça m'étonnerait. Imaginez : votre meilleur ami est passé du côté obscur. Plus rien ne peut le sauver, il ne reste plus qu'à le détruire. Mais lui aussi veut vous vaincre, l'empereur le lui a demandé. Dark Vador le surveille pour juger de sa sincérité. Il n'a pas le choix et ne désire pas choisir. Son rêve est de satisfaire les moindres requêtes de Palpatine et de disperser vos atomes dans le vide sidéral. Heureusement, des alliés vous rejoignent pour défendre l'Alliance et réduire en bouillie ce fourbe d'ami devenu désormais votre pire ennemi. La bataille sera dure. Que la Force soit avec vous !

Kika





Il est peu de titres aussi attendus que ce Jedi Knight, qui ne cache, en fait, rien d'autre que la suite du très prisé Dark Forces. Rebelles et côté obscur de la Force n'ont pas fini de se taper dessus. la guerre des étoiles semble sans fin.

Jedi Knig

DARK FORCES 2 - Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom









REMARQUE :
Jedi Knight devrait être compatible avec certaines cartes 3D lors de sa sortie, dont les cartes à base de 3DFX.



Nous avions laissé Kyle Katarn, le jeune rebelle plein d'entrain, héros de Dark Forces, en pleine euphorie alors que toutes ses missions avaient été remplies dans l'épisode précédent. Dans Jedi Knight, il aura l'honneur d'être à nouveau le personnage principal, et vous serez comblé d'apprendre que son destin sera à nouveau remis entre vos mains. Remarquez, vous ne contrôlerez pas que son destin, mais l'avenir de l'univers tout entier, tellement ce qui va se passer au cours de l'aventure Jedi Knight est important. C'est le moins qu'on puisse dire. Il est des gens, comme ça, qui ont des destinées plus grandes que l'homme, qui ne font pas un pas sans se trimbaler des sacs immenses de responsabilité sur les épaules.

Jedi Knight est donc un jeu d'aventure-arcade. Et j'utilise le mot "aventure" sciemment, car Jedi Knight, bien qu'aux fortes senteurs de jeu d'arcade 3D bourré d'action, a également des relents de jeu d'aventure tant le scénario du jeu est intéressant. C'était déjà, d'ailleurs, l'un des points forts de Dark Forces : les missions ne consistaient pas seulement à tuer bêtement tous ceux qui croisaient votre chemin ; certaines missions demandaient de la réflexion, oui.

Kyle Katarn est cette fois embarqué dans une aventure qui le fera revenir sur son propre passé. Il va falloir faire le point, et décider de la direction à prendre. Son éducation Jedi n'est pas encore terminée, et notre héros peut encore basculer dans le côté obscur de la Force. Notre héros devra d'ailleurs se battre contre des chevaliers Jedi qui eux ont déjà fait leur choix, et qui ont choisi le Mal. Sa quête principale sera donc de stopper Jerec, le leader d'une troupe de 7 Dark Jedis. Il se battra aussi contre Boc, l'homme aux deux sabres laser. Contre Sariss, Maw, qui maîtrise la Force comme peu d'autres ; Yun, le plus jeune des Jedis du côté sombre ; ou encore Gorc et Pic, les deux jumeaux monstrueux, l'un géant, l'autre nain.

La nouveauté la plus exaltante offerte par cette suite de Dark Forces reste sans doute la possibilité de se battre à coups de sabres laser dans des duels sans merci. C'est de loin la requête la plus courante faite par les joueurs de Dark Forces auprès des développeurs de LucasArts. Mais ce n'est pas la seule arme nouvelle que vous découvrirez, loin de là.



Apprenez à maîtriser la force

La Force est très importante dans Jedi Knight, et tout au long de l'aventure vous apprendrez à mieux la maîtriser. Elle vous permettra de faire des sauts impressionnants, de voir à travers les murs, ou de déplacer des objets ou des armes à distance. Votre apprentissage de la maîtrise de la Force suivra un





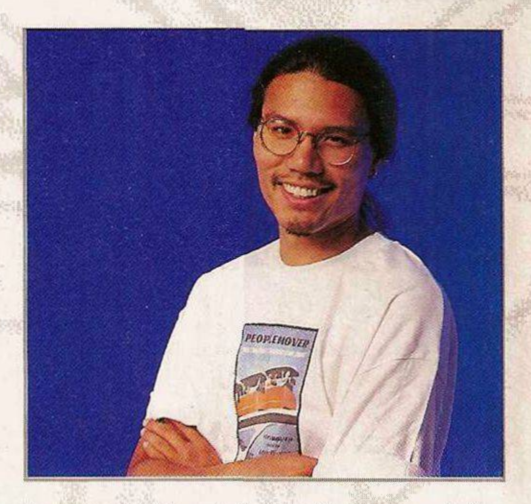
système de points d'expérience cher aux jeux de rôles. Chaque mission accomplie avec succès vous rapportera plus ou moins de points selon la manière dont elle aura été réalisée.
Mais ce n'est pas tout. Jedi Knight ne se contente pas d'offrir des graphismes encore plus réussis que dans l'épisode précédent, des personnages entièrement en 3D, des sabres laser et une aventure plus passionnante : Jedi Knight sera multijoueur. Enfin. Il faut dire que cette possibilité a été réclamée sans relâche à l'époque de Dark Forces. Jusqu'à 9 joueurs pourront s'affronter simultanément en réseau, et ce dans 3 modes de jeu différents : en combat total où tout le monde défend sa propre peau et tente d'être le dernier survivant ; en équipe, chacun choisissant un camp, l'équipe rouge ou l'équipe dorée ; ou en jeu de territoire, sorte de jeu du drapeau où deux camps s'affrontent pour le contrôle du niveau.

Jedi Knight n'est donc pas une simple suite, mais une véritable évolution sur tous les points du jeu. Dieu, qu'ils vont paraître longs les quelques mois qui nous séparent de sa sortie définitive.

Seb

Interview de Justin Chin chef de projet de Jedi Knight

Joystick : Quelle est la différence principale entre Dark Forces et Jedi Knight ?
Justin Chin : Sans aucun doute le moteur de jeu, totalement refait pour plus de rapidité et permettant d'afficher du super VGA. Ses possibilités sont assez parlantes : pure 3D géométrique, personnages 3D, système anti-pixels, etc. Au delà de la technique, il y a aussi le concept du jeu qui va plus loin en incluant l'usage de la Force et bien sûr l'arme la plus puissante du jeu : le sabre laser.
Joystick : Est-ce que le jeu conserve l'aspect aventure de Dark Forces, ou s'agit-il uniquement d'action pure ?
Justin Chin : Bien sûr nous avons gardé le mélange de réflexion et d'action qui donnait à Dark Forces sa teneur. Il ne s'agissait pas d'un simple shoot'em up. En terme de diversité, nous avons aussi ajouté des personnages neutres, des «piétons» qui se promènent et qu'il faudra éviter de tuer. Évidemment, si vous jouez du côté obscur de la Force, il est probable que vous n'en teniez pas compte.
Joystick : La création de personnages en 3D vous a-t-elle posé beaucoup de problèmes ?
Justin Chin : Ce type d'approche est toujours difficile à réaliser. Pour que le moteur reste fluide, il est indispensable que les personnages soient composés du moins de polygones possibles tout en restant beaux. L'application de textures ainsi que les effets de lumière comme le Gouraud Shading donnent la touche de réalisme nécessaire et leur donne vie. Ensuite vient l'animation. Il était indispensable pour nous qu'elle soit réaliste tout en permettant d'afficher le maximum d'ennemis à l'écran simultanément. Malgré tout cela, Jedi Knight est plus rapide que Dark Forces sur un Pentium ! Et cette fois, nous sommes en S-VGA. Et si vous possédez une carte accélératrice 3D, le jeu en tire profit et devient réellement splendide.
Joystick : Pour diminuer l'effet de pixellisation lors des plans rapprochés, vous avez créé un «effet de flou». Comment cela fonctionne-t-il ?
Justin Chin : Les programmeurs dirigés par Ray Gresko sont vraiment très bons. Ils ont eu l'idée de provoquer un effet de flou sur les textures lorsque l'on s'en approche de très près. Cela rend vraiment très bien et malgré le surplus de calcul pour cette fonction spécifique, cela ne ralentit pas vraiment le jeu.
Joystick : En quoi consiste l'histoire ?
Justin Chin : Jedi Knight est la suite des aventures de Kyle Katarn (perso de Dark Forces). Il est devenu un Jedi, et sa quête est de protéger un sanctuaire de l'infâme Jerec, Jedi du côté obscur de la Force. Jerec n'est que le premier d'une longue liste bien sûr...
Joystick : Dites-nous en plus à propos de la Force et des sabres laser...
Justin Chin : Ils sont essentiels dans Jedi Knight. Le sabre lui-même est l'arme la plus puissante du jeu, mais vous devrez apprendre à l'utiliser et acquérir de



l'expérience. L'ajout de la Force à cette arme devient réellement mortel ! Vos habilités pour utiliser la Force peuvent s'améliorer durant le jeu au fur et à mesure que vous gagnez des points d'expérience. Un vrai chevalier Jedi doit utiliser ces deux aspects pour venir à bout de l'aventure. Sans cela, ses chances de succès seront très faibles.
Joystick : Combien avez-vous prévu de niveaux et d'ennemis ?
Justin Chin : Il y a 21 missions et des niveaux supplémentaires dédiés au jeu en réseau. Quant aux personnages que vous pouvez combattre, il y en a environ une vingtaine. La plupart d'entre eux provenant des films de *Star Wars* comme les gardes de Jabba, les stormtroopers, Bossk, Ree Yees, pour n'en citer que quelques-uns. Vous croiserez aussi R2D2...

Morgan

La Trilogie



Le premier long métrage de George Lucas, *THX 1138*, fut réalisé avec la société Zoetrope, créée par Francis Coppola. Cependant, son étrangeté dérouta les producteurs qui le classèrent comme un film non rentable d'un point de vue commercial. Aussi, peu de personnes furent intéressées par son idée de la Guerre des étoiles. Pourtant, dès 1972, il avait déjà contacté un illustrateur de la NASA pour l'aider à réaliser ce film de S-F. Le succès de *American Graffiti* lui permit d'acquérir son indépendance et suffisamment d'argent pour commencer la réalisation du premier volet de ce qui deviendra la trilogie la plus célèbre de l'histoire du cinéma.

Associé à la Fox, il commença le scénario en 1973. Le manque de finance l'obligea à créer une nouvelle société d'effets spéciaux, Industrial Light & Magic, celles déjà existantes pratiquant des tarifs trop élevés pour son budget. ILM, une équipe de jeunes dirigée par John Dykstra, consacra 22 mois aux effets spéciaux dont 6 à la création du matériel censé limiter la facture. Tout fut réalisé spécifiquement pour la Guerre des étoiles. Début 77, George Lucas s'attaqua à la bande-son et à la musique en engageant John Williams et Ben Burtt. Il dut se battre avec la Fox pour pouvoir innover en utilisant le Dolby Stéréo. Le film rapporta plus de 524 millions de dollars pour un investissement initial de plus de 9 millions de dollars.

Lucas réinvestit tous ses bénéfices dans l'*Empire contre-attaque* pour le financer seul. Réalisateur du premier volet, il employa Irvin Keshner pour le second. Le tournage débuta le 5 mars 1979, le film sortit le 21 mai 1980. Durant ces 14 mois, 64 décors et 250 scènes furent mis en place pour une facture de 33 millions de dollars. Le film vendit plus de 365 millions de dollars de billets. *Le retour du Jedi* clôt la trilogie.

Une véritable unité se dégage des trois films. En fait, quand le premier fut tourné, l'idée des deux autres était plus ou moins mise en place. George Lucas précise que *la Guerre des étoiles* lui avait demandé de créer un passé et un futur pour ses personnages. Aussi, malgré des concepteurs différents pour chaque volet, l'histoire possède une réelle continuité qui fait d'elle une trilogie exceptionnelle. L'idée de la rédemption de Dark Vador, père de Luke, sous le nom de Anakin Skywalker, est la base de cette trilogie. Mais pour qu'il puisse y avoir une rédemption, il faut que la déchéance soit consommée. C'est cette déchéance qui sera développée dans la prochaine trilogie. Anakin Skywalker sera donc le personnage central des trois films avec, comme scénarios, sa déchéance à travers les guerres cloniques et la prise du pouvoir par Palpatine, l'empereur de *la Guerre des étoiles*. La trilogie sera ainsi complètement renouvelée avec des personnages différents mis en valeur. On peut escompter une trilogie aussi réussie que la première. Le premier volet est espéré pour 1999. En attendant sa sortie, George Lucas a décidé, pour nous faire patienter, de ressortir les anciens épisodes remaniés. Ainsi, le premier, annoncé pour 97, comportera 4 mn 30 de plus avec des scènes complètement retournées. C'est une occasion inespérée pour les fans qui n'avaient pas pu voir la trilogie sur grand écran ; les autres la reverront avec plaisir. Alors tous à vos calendriers.

LucasFilm Magazine

Vous regardez la trilogie Star Wars chaque semaine trois fois de suite, vous recouvrez les murs de votre chambre avec les posters de George Lucas et vous parlez à votre petite sœur avec des mots entrecoupés de lourdes respirations ? C'est bon, vous êtes réellement atteint. Mais saviez-vous que vous pouviez aller encore plus loin ?

Chez les Ricains, le culte voué à Star Wars (*la Guerre des étoiles de par chez nous*) est assez indescriptible. Il se passe rarement un mois sans qu'un dimanche télé ne soit consacré à la trilogie, et des clubs de fans poussent comme des champignons dans les quatre coins du pays. On connaît également leur goût pour le marketing, et leur manie à vouloir tout transformer en une affaire commerciale. C'est donc tout naturellement que s'est créé *LucasFilm Magazine*, sorte de lien entre tous ces fans dispersés et les créations de George Lucas.

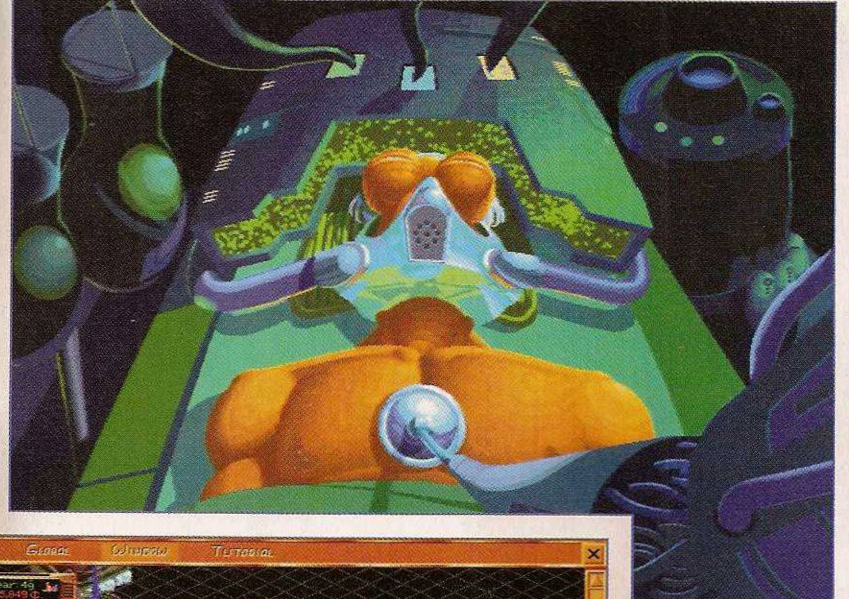
Bonheur et joie, une splendide édition française de *LucasFilm Magazine* est également publiée à travers un fan club tout aussi dédié aux amoureux de George Lucas et de son univers. Chaque numéro est bourré d'interviews, de photos et d'articles passionnants pour les barjos de *la Guerre des étoiles* et des films de George en général. Des explications sur le pourquoi du comment des trucages, des anecdotes de tournage, des interviews des techniciens, ainsi que divers photos et dessins carrément inédits sur les projets futurs et tutti quanti. Le bonheur du fan, en gros.

Et paf, en plus, à la fin de chaque numéro, une boutique spéciale vous permet de commander tout un tas de trucs délires pour faire plus fan que fan et faire mourir de jalousie vos copains georgeophiles en herbe : des jouets Star Wars, des posters, et autres CD ou cassettes vidéo. Encore plus pour le bonheur du fan.

Pour tout renseignement concernant *LucasFilm Magazine* écrivez à LucasFilm Magazine, BP 82, 75961 Paris Cedex 20. Si vous décidez de vous abonner, le magazine est trimestriel; vous recevrez encore d'autres avantages.

Seb













Afterlife est la première incursion de Lucas dans le domaine des "sim" (catégorie inventée par le fameux Sim-City). Pour le coup, le sujet est totalement original : vous voilà promu responsable de la gestion de l'Enfer et du Paradis. Carrément. Pour éviter tout conflit avec les instances religieuses, Mr Lucas a décidé de situer son jeu sur une planète peuplée d'EMBO (des organismes biologiques éthiquement évolués). Quand les EMBO meurent, donc, tous ceux qui croient à la vie éternelle viennent peupler l'Au-Delà. Suivant leurs croyances spirituelles, ils se retrouvent résidents permanents ou temporaires - ceux qui croient en la Réincarnation - du Ciel, de l'Enfer, ou des deux. Évidemment il faudra offrir des plaisirs incommensurables à ceux qui ont mérité le Paradis ; et châtier dans les plus ignobles souffrances ces enfoirés de pécheurs. On dispose d'une quantité initiale de pognon - où donc est-il écrit qu'un Démiurge s'intéresse au vil métal...? - qu'il faudra investir dans la construction de routes qui achemineront les âmes vers leur destinée éternelle. Il faudra ensuite bâtir des centres d'entraînement pour les anges et les démons - nos gentils organisateurs -, des Topias dans lesquelles crècheront nos gentils membres et plus de 200 édifices distincts où ils recevront récompenses ou châtiments. Chacun de ces édifices est associé à l'un des sept péchés capitaux - envie, avarice, gloutonnerie, luxure, paresse, colère, orgueil - ou à l'une des sept vertus -humilité, abstinence, euh... pour les vertus, je ne suis pas trop au courant, désolé. Bref, Afterlife contient tous les éléments d'un programme de stratégie bien touffu, sans compter des doses massives d'humour et une originalité à toute épreuve. Iansolo

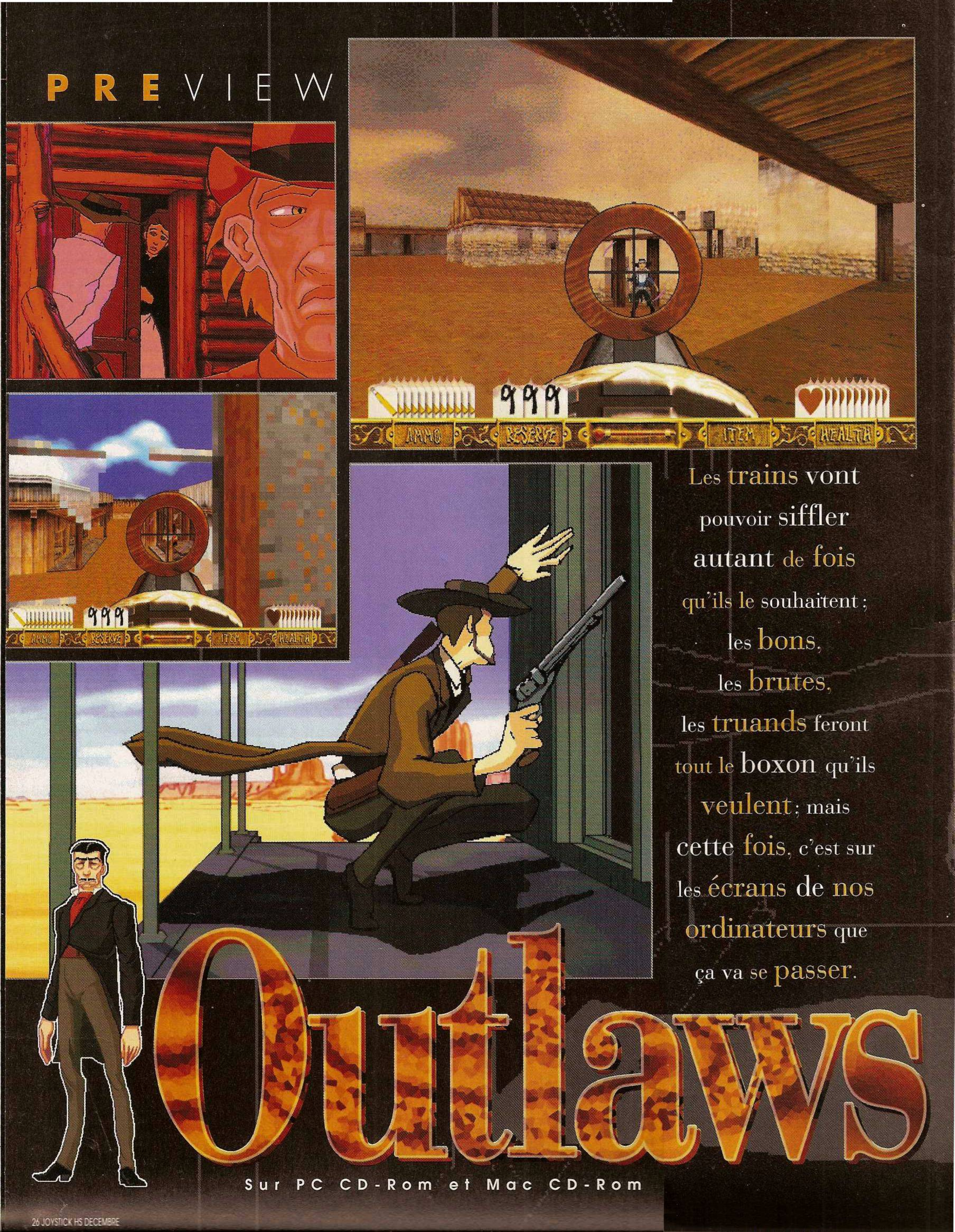
Non mais, vous croyez vraiment qu'au Paradis coulent des fleuves de lait et de miel ? Et puis les chaudières de l'Enfer, elles fonctionnent toujours au charbon, ou bien ils sont passés au nucléaire ? Avec Afterlife, vous aurez enfin les réponses à toutes ces questions métaphysiques qui vous turlupinent depuis une éternité. Vraiment, si on m'avait dit un jour qu'être mort pouvait être divertissant...



Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom

Conseils spirituels

Jasper et Aria, deux sympathiques personnages en dessin animé, ont été élus pour nous aider à créer un Au-Delà rentable et efficace. Jasper est un démon en costard, très professionnel, tandis qu'Aria est un innocent petit ange auréolé, qui se fait régulièrement prendre la tête par Jasper. Tous les deux peuvent nous offrir des conseils de jeu drôlement utiles pour trouver le juste chemin dans cette simulation complexe. En plus, ce qui ne gâte rien, les dialogues sont bidonnants...



Les trains vont pouvoir siffler autant de fois qu'ils le souhaitent ; les bons, les brutes, les truands feront tout le boxon qu'ils veulent ; mais cette fois, c'est sur les écrans de nos ordinateurs que ça va se passer.

Outlaws

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom



Le soleil tape très fort sur les roches rouges du canyon. La paix des lieux n'est troublée que par les lents cataclops d'un cheval qui peine pour avancer et porter son cavalier. Celui-ci, tout vêtu de noir, de la tête aux pieds, avec un grand manteau malgré la chaleur, paraît impassible ; seules les giclées de chiques qu'il sème de façon régulière semblent le préoccuper. Notre chevaucheur solitaire est perdu dans ses pensées ; dans deux jours il rejoindra la petite ville qu'il a prise pour destination, et là il fera sonner son célèbre six coups, envoyant par la même occasion les quatre hors-la-loi qu'il chasse depuis deux mois, au paradis puant des bandits. L'odeur de la poudre lui chatouille déjà les narines.

Le duel des années 90

Au premier abord, on pourrait croire à un doom-like de plus, mais Outlaws sera bien plus que ça. Remarquez, même si c'était le cas, même si ce n'était qu'une variation de Doom, nous serions déjà bien contents de sortir les mêmes thèmes sans cesse abordés par le genre et de nous voir balancés dans un western. Il demeure étonnant qu'un sujet si riche et populaire dans le monde du cinéma n'ait fait que si peu d'incursion dans le monde du jeu vidéo. Surtout qu'au tout début de l'histoire du jeu vidéo, on avait les softs à la duel, des trucs simplistes avec un cow-boy de chaque côté de l'écran qui pouvait monter, descendre, lever ou baisser son bras et bien sûr tirer sur son adversaire. Bah maintenant, hop, ce sera avec de la 3D partout, des textures superbes, un véritable scénario, des graphismes et des sons renversants, et même un mode multi-joueur. J'ai hâte. Le joueur incarne l'ex-marshall James Anderson, qui fut un temps l'homme de loi le plus craint, maintenant embarqué dans une soif de vengeance et qui part à la chasse des plus dangereux criminels du pays.

En mode solo, le jeu est structuré comme une aventure, avec ses événements extérieurs qui débarquent quand on les attend le moins, et de véritables chasses aux indices et au témoignage pour retrouver les différents hors-la-loi. Tous les lieux classiques du western sont ici déployés, du saloon à la ville fantôme en passant par la gare de train ou les canyons dans le désert. L'action se passe aussi bien en extérieur qu'à l'intérieur, et les décors sont toujours étonnants de réalisme. Les différents personnages du jeu eux aussi répondent parfaitement aux critères du western et leur intelligence est redoutable : ils se cachent, profitent des ombres et il se pourrait même qu'ils aillent se planquer pour se soigner... mais ce n'est pour l'instant qu'une hypothèse. Les armes sont au nombre de 10, pour le moment, et le programme tient compte de l'endroit où l'adversaire reçoit la balle. Une bastos dans le coeur et hop... au suivant. Dans le même ordre d'esprit, si vous rangez votre arme devant un ennemi, il la range aussi et le combat continue à mains nues, honneur oblige. En mode multi-joueur, chacun pourra choisir son propre personnage, parmi les douze disponibles, qu'on reconnaîtra en un clin d'œil. Bien plus drôle que de répéter à longueur de partie en réseau "hey, t'es le cow-boy rouge ou le bleu toi ?".

Outlaws profite pleinement du savoir-faire Lucas Arts, et le soft utilise à la fois des moteurs développés pour Dark Forces et Rebel Assault II. Le chef du projet Outlaws, Daron Stinnett, était également chef de projet sur Dark Forces ; il sait donc de quoi il parle. Les inspirations sont d'ailleurs multiples et ne viennent pas que des précédents jeux LucasArts ou même des jeux vidéo en général ; l'admiration des auteurs pour Sergio Leone est indéniable. On risque donc de retrouver l'esprit de ses films dans Outlaws, sauf que cette fois, au lieu d'être spectateur passif, vous serez acteur plongé au cœur de l'action, le flingue en main et les balles qui sifflent au-dessus de votre tête. Ça promet !

Seb

Avec 32 bits, on peut faire beaucoup de choses. Lucas Arts l'a rapidement compris, et a décidé de développer quatre titres pour les consoles dites de nouvelle génération, à savoir la Play Station de Sony, et la Sega Saturn. Mieux même : les développeurs viennent d'accoucher d'un jeu sur la première console 64 bits du marché : la Nintendo 64. Nom du jeu : Shadows of the Empire. Si, depuis 1982, les californiens ont largement rallié à leur cause les jeunes joueurs sur console avec des titres tels que Super Return of the Jedi, il reste à conquérir le public plus âgé des 32 bits et 64 bits. Ce qui se fera sans peine avec les titres qui suivent...

Raoul Volfoni

LucasArts sur console

Dark Forces

MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : MARS 1997

Quand bien même vous auriez légumé dix ans dans un compartiment cryogénique d'Aera 51, vous ne pouvez avoir échappé au big bang Dark Forces. Basée sur le principe d'un Doom-like, auquel on a greffé l'univers Star Wars, cette production augure une révolution sur la PlayStation, peu pourvue à ce jour de Killer 3D de grande qualité.



Rebel Assault II

MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : MARS 1997

À vous qui dévorez assidûment nos pages, il est inutile de présenter Rebel Assault II, le jeu de tir de la galaxie Star Wars. Sachez toutefois que la version PlayStation de ce blockbuster se verra agrémentée de graphismes améliorés, de séquences vidéo remasterisées et d'une bande sonore enrichie. Le jeu, lui, n'a pas pris une ride et reste identique à la version PC.



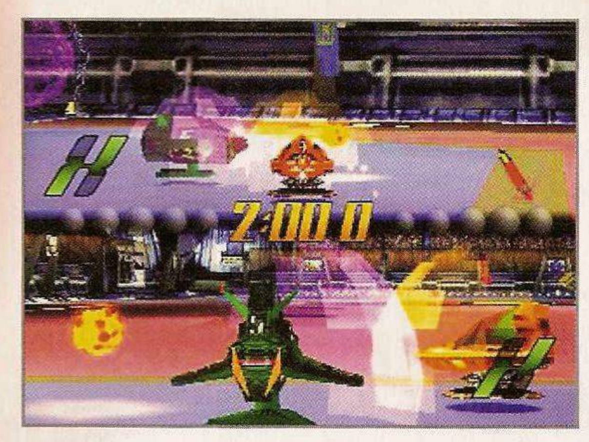
Herc's Adventures

MACHINES : PLAYSTATION ET SATURN
SORTIE PRÉVUE : MAI 1997

La mythologie grecque tournée en dérision, c'est le pari que s'est lancé LucasArts, avec ce titre alliant aventure et action. Envoyé par Zeus, souverain des dieux de l'Olympe, vous allez partir à la recherche de Persephone, la douce et belle déesse de la fertilité, enlevée par Hadès, dieu de l'Enfer. Mais pour vaincre, il faudra d'abord apaiser la colère de différents dieux, qui, lorsqu'ils seront calmés, vous donneront accès à l'Outremonde. Ce qui nécessitera autant de ruse que de force. Cette version olympienne de Fort Boyard vous laissera la possibilité de guider les pas d'Hercule, de Jason, ou d'Atlanta, trois personnages aux aptitudes distinctes, avec lesquels il faudra jongler en fonction des épreuves. Doté d'un style graphique très cartoon, Herc's Adventures laissera même la possibilité à deux joueurs de taquiner le Minotaure et autre Hydra.







Ballblazer

MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : FIN MARS 1997

Sorti en 1985 sur Commodore 64 et Atari, Ballblazer se voit remis au goût du jour. Tout comme son aînée, cette version affiche une 3D spectaculaire, aux effets de lumière dignes des meilleures performances pyrotechniques, et donne lieu à des matchs musclés. Il s'agit de sport futuriste : vous dirigerez en effet des vaisseaux sur coussins d'air puissamment armés. Le but du jeu est plutôt simple : placer une boule métallique dans le but adverse. Ce rugby des temps modernes devrait fournir aux sportifs en charentaises une action ininterrompue, et des matchs multijoueur féroces.

Shadows of the Empire

MACHINE : NINTENDO 64
SORTIE PRÉVUE : MARS 1997

Shadows of the Empire est probablement le plus en vue de tous les titres LucasArts sur console. D'abord parce que les joueurs attendent énormément de la nouvelle console de Nintendo, et ensuite parce que Shadows of the Empire est un énigmatique épisode de la Saga Star Wars. Situé dans le temps entre L'Empire contre-attaque et Le retour du Jedi, ce volet a donné naissance au Syndicat des vendeurs d'épice, dirigé par le Prince Xizor, devenu confident de l'Empereur himself. Ce qui déplaît de toute évidence à Darth Vader (Dark Vador dans la V.F.), qui va mettre à jour une conspiration visant à éliminer son propre fils, Luke Skywalker. C'est sur ces bases que le jeu démarrera, et immergera le joueur dans une des 3D les plus abouties à ce jour. LucasArts a non seulement donné naissance à un bijou technique, mais aussi à un jeu digne d'intérêt. Shadows of the Empire combine en effet simulation, jeu de tir, action sauce Doom et recherche à la Fade to Black. Ce qui implique que vous pourrez aussi bien partir à l'assaut des forces de Dark Vador à bord de votre Starfighter, que déambuler pédestrement dans les bases impériales afin d'en découdre avec les StormTroopers. Produit clef du lancement de la Nintendo 64, ce titre est en passe de devenir une référence sur la toute jeune console 64 bits.



THX réinvente le tympan

Les basses bastonnent, les aigus sont ciselés, le son vous prend au plexus, votre voisin de droite a les dents qui claquent : pas de doute, vous êtes dans une salle équipée du système THX ! Développé par Lucas pour le cinéma, ce système révolutionnaire envahit maintenant les "home theaters". Petit tour d'horizon.

L'appellation THX® vient du premier long métrage de George Lucas (*THX 1138*), film d'anticipation sur les sociétés totalitaires. Industrial Light & Magic a mis au point cette technologie qui, après amélioration, s'est appelée Skywalker Sound®. Elle consiste grosso modo en une analyse volumétrique de la salle dans laquelle on va balancer du son numérique à fond les gamelles. À l'époque, alors que les lettres THX apparaissaient sur l'écran géant dans leur flamboyance chromée, le son passait du plus aigu au plus grave et simultanément du plus grave au plus aigu. Ceux qui étaient présents ne me contrediront pas : "On était saisi par les tripes !". C'était la première intro du Forum Horizon aux Halles (à Paris), devenu CitéCiné dernièrement.
Trois ans plus tard, John Williams (musique de *la Guerre des étoiles* et aussi de tous les films de Steven Spielberg) a composé la nouvelle présentation THX, réalisée visuellement par ILM. Un tunnel de lumière accompagnait la musique... et les ongles s'enfonçaient dans les accoudoirs. En traduction, le système THX permettait de se plonger complètement dans l'ambiance sonore d'un film. En 1987, tout le monde se retournait pour savoir où était la plaque d'égout qui résonnait lors de la projection de *Angel Heart* d'Alan Parker, un des premiers films projetés en THX au Max Linder, première salle équipée THX à Paris.

LE THX À LA MAISON

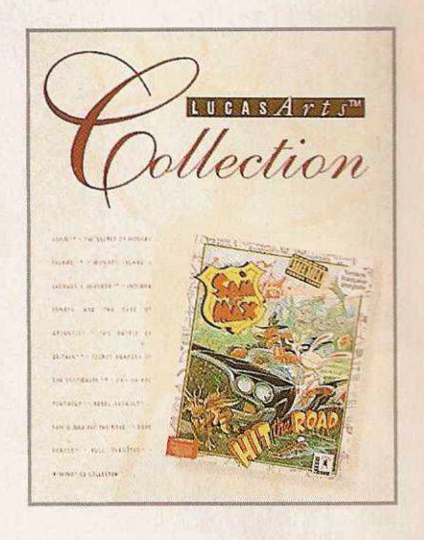
Aujourd'hui, Jamo a la licence THX pour la France. Jamo avait d'ailleurs installé au Virgin Megastore des Champs-Elysées, une salle THX de 3 mètres sur 4 pour accompagner la sortie de *Star Wars* en vidéo-disque. Il propose des systèmes d'enceintes très complets pour exploiter le procédé. Un système THX complet est constitué de trois enceintes frontales identiques, au profil et à la structure complexes, deux enceintes surround dipolaires et deux caissons de graves sans oublier l'amplificateur servant à coordonner le tout. Les enceintes THX sont en quelque sorte des "moniteurs cinéma", en prise directe avec les grands studios de post-production. Le spectateur sera dans les mêmes conditions d'écoute que Spielberg lors du mixage de la bande-son... Détail intéressant, si vous avez décidé de faire le grand saut, chacune des enceintes peut être acquise à l'unité, sauf celles arrière conditionnées par paire. Rappelons pour finir les objectifs du THX, qui se résument à six points fondamentaux : intelligibilité des dialogues, étagement correct des plans sonores, ambiance surround diffuse et naturelle, caractéristique en fréquence linéaire, plage dynamique élevée, restitution réaliste des déplacements dans l'espace. À vos oreilles !

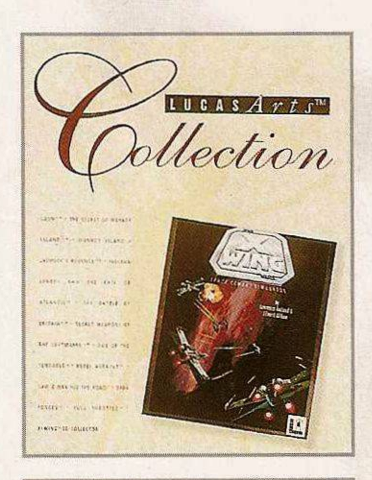
(Merci à Pierre Le Pivain pour ses tympans nostalgiques)

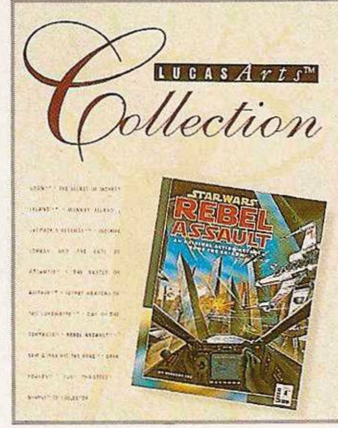


La collection LucasArts

Disponibles à prix fort raisonnables (de 99 à 149 Frs), voici les classiques de LucasArts . A fortiori, des jeux qui ont déjà fait leurs preuves !







Dark Forces

PC & MAC

La réponse de Lucas au phénomène Doom pousse encore plus loin le concept de shoot en vue subjective. On pourrait même parler de simulation, tant le moteur 3D de Dark Forces est performant. Dans la peau du célèbre mercenaire Kyle Kartan, vous vous fraierez un chemin à grand renfort de lasers à travers 15 niveaux gigantesques qu'on croirait tout droit sortis de la célèbre trilogie. Votre objectif : dérober les plans de l'Étoile noire, carrément !

X-Wing CD Collector

PC & MAC

X-Wing réalise l'un de nos rêves les plus chers : nous mettre aux commandes des légendaires vaisseaux de la Guerre des Étoiles. Nettement plus orienté stratégie que la série des Wing Commander, ce collector inclut des missions supplémentaires et un moteur 3D remanié avec ombrage de Gouraud. Vous aussi, vous allez pouvoir défier les forces de l'empire à bord du célèbre intercepteur de l'Alliance rebelle.

Full Throttle

PC & MAC

Qui n'a pas rêvé d'enfourcher un de ces monstres d'acier et de chrome pour tailler la route comme Peter Fonda dans "Easy Rider" ? Alors prenez votre cuir et vos boots, et amenez-vous pour une aventure qui fleure bon les bikers. L'animation est digne d'un dessin animé... À voir absolument !

Rebel Assault

PC & MAC

Rebel Assault était le premier jeu à exploiter les immenses capacités de stockage vidéo du CD. Basé sur des séquences précalculées de toute beauté, Rebel Assault vous entraînera dans une action survoltée au milieu des plus célèbres décors de la trilogie. Les bruitages et la musique, entièrement digitalisés à partir de la bande originale des films, sont criants de réalisme.

Sam & Max Hit The Road

PC & MAC

Les célèbres personnages de BD créés par Steve Purcell sont inconnus en France, mais vont vous faire mourir de rire sur CD. Sam et Max sont deux détectives de police free-lance, un lapin débile et un chien sadique. Leur enquête vous entraînera à travers les États-unis, dans les endroits les plus improbables, avec tout plein de clins d'œil et de références poilantes.

Day of the Tentacle

PC & MAC

Ce monument réunit tous les ingrédients et le savoir-faire de LucasArts en matière de jeu d'aventure : un scénario à rebondissements et une réalisation irréprochable. Vous dirigez trois étudiants loufdingues qui doivent voyager dans le temps pour empêcher une immonde créature mutante, la Tentacule pourpre, de dominer le monde. Encore aujourd'hui, DOTT n'a pas perdu de son efficacité : bruitages et dialogues hilarants (en VF), graphisme aux perspectives déformées dans le plus pur style cartoon. Débile à souhait !

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

PC & MAC

Quatrième volet de cette série de jeux d'aventure, The Fate of Atlantis possède un scénario extrêmement riche où se mêlent archéologie et lutte contre les vilains nazis. Ce soft a en outre la particularité de pouvoir se jouer de trois façons différentes. On pourra effectivement aborder la dernière partie du jeu en solo, ou bien aidé par une splendide jeune femme ou enfin, en mode action. Sûrement le meilleur Indiana.

Secret Weapons of Lutwaffe

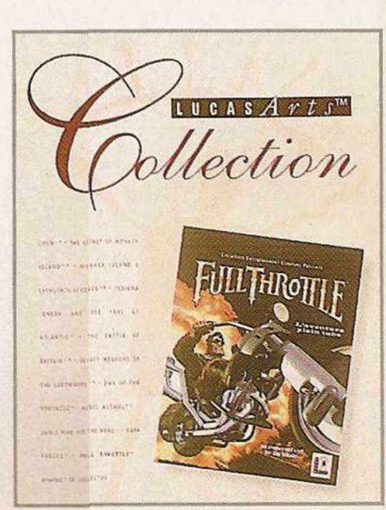
PC

L'arme secrète de la Lutwaffe, c'était le chasseur Messerchmitt 262, un biréacteur qui vola trop tard pour s'imposer dans le ciel. Cinquante ans après, Lucas l'ajoute à sa déjà célèbre simulation Battle of Britain. Ce jeu ravira les nombreux nostalgiques de l'âge d'or de l'aviation et du dogfight, car SWOL est davantage un simulateur de combat qu'un simulateur de vol.

Loom

PC

Rien ne va plus dans le meilleur des mondes. Les habitants de Loom se transforment tout à tour en cygne, puis disparaissent. Bobbin, un jeune garçon un peu crétin (en l'occurrence vous) doit conjurer le sort et remettre tout dans l'ordre. Cette version CD dispose de graphismes VGA remaniés et d'une bande-son de bonne qualité.



Offre Spéciale d'abonnement

-37%

soit 11 n^os pour

239F

au lieu de ~~385F~~



Chaque mois dans Joystick

- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

Avec 1 CD-ROM

rempli de démos, de patchs, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

CD-ROM JOYSTICK n°17

MAC & PC

Le plein de démos

ST 210

BULLETIN D'ABONNEMENT

À complèter et à retourner sous enveloppe affranchie avec votre règlement à :

JOYSTICK - TSA 20215, 92892 NANTERRE CEDEX 9.

☐ **OUI** je m'abonne pour 1 an (11 n^os) à Joystick pour 239 F au lieu de ~~385~~ F soit 146 F d'économie.

Je joins mon réglement à l'ordre de Joystick par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_|_|_|

Signature :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Votre ordinateur : ....

Date de naissance : .... Pseudo* : ....

(*à créer sur le 3615 Joystick pour bénéficier de 120 mn de connexion gratuite sur le 3614 Joystick).

Abonnements Belgique : rue Charles Parenté, 11.1070 Bruxelles. 1 an (11 n^os) : 1570 FB. Numéro bancaire : 210-0981122-19.

Vous pouvez également vous procurer cette revue chez votre libraire.

Autres tarifs étrangers sur demande au 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Deux jeux d'aventure mythiques en version complète



CD n°1

Les deux épisodes de Monkey Island en version complète

The Secret of Monkey Island



100 % français ! Musiques sur CD !

Monkey Island : Le Chuck's Revenge

Véritable chef-d'œuvre du jeu d'aventure, la série des Monkey Island a littéralement révolutionné le genre lors de sa sortie. Un graphisme superbe, une interface ergonomique et un humour omniprésent sont au service d'un scénario comme seul LucasArts sait les faire. Vous auriez tort de vous en priver.

Vous incarnez Guybrush Threepwood (et non pas Tripouille), un jeune crétin présomptueux ayant décidé de devenir Pirate. Mais ne devient pas frère de côte qui veut. Threepwood (et non pas Fripouille) devra, pour ce faire, passer trois épreuves... Hélas, le pauvre n'a pas fini de se heurter aux railleries des barbes noires du coin, à commencer par les vannes faites autour de son nom imprononçable. Threepwood... voilà un nom qui ne facilite pas les rapports. Pour reprendre quelques extraits du test de Joystick: «Il est finalement assez peu courant de voir un jeu vraiment drôle, comportant des dialogues à mourir de rire et des situations comiques. La philosophie de Lucas est claire : opposé à l'idée que le joueur doit être puni à chaque erreur et qu'il doit être obligé de se torturer les méninges pour progresser dans l'aventure, l'éditeur a préféré créer un jeu agréable dans lequel on peut craquer à chaque instant en répondant à peu près n'importe quoi à ses interlocuteurs. Vous aurez remarqué que pour un jeune loup de mer désireux d'être connu et reconnu de tous, il existe des patronymes plus facilement mémorisables que Guybrush Threepwood». Bref, ça risque de ne pas être facile ; mais quoi qu'il en soit, vous allez bien rigoler...

AVERTISSEMENT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que la personne n'a pas d'antécédent médical. Si vous-même ou un membre de la famille a déjà présenté des symptômes d'épilepsie (crise ou perte de conscience), veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous recommandons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. En cas de vertiges, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consultez votre médecin.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro Hors-Série de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction en suivant les instructions décrites dans le magazine. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'ils contiennent. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

CD n°2



La vidéo de Monkey Island 3 : The curse of Monkey Island.



La démo du Making Magic, les coulisses de StarWars version 1997 !

Cadeau : Le niveau 4 de Rebel Assault 2 jouable



Vous trouverez également sur ce CD un recueil des meilleures démos Lucas Arts : The Dig, Afterlife, Full throttle, Day of the Tentacle, Sam & Max hits the road, Rebel Assault II, Dark Forces, Tie Fighters et X-Wing et les vidéos de X-Wing vs Tie Fighters, Outlaws et Jedi Knight.

CD n°3

La « Démos collection n°1 »

Une sélection des meilleures démos

- Archimedean Dynasty (nécessite 16 Mo de RAM)
- SpyCraft
- Warwind
- Shadow's over Riva
- Wizardry Nemesis
- Rebel Assault II
- Cat'Z
- G-NOM
- RAC Rally Championship
- Rayman
- Rayman Educatif